DEMON

storytellers companion

Демоны: Помощник рассказчика

«Помощник рассказчика» — это своего рода приложение к основной книге правил, предоставляющее мастеру дополнительную информацию, не предназначенную для игроков, по миру и действующим лицам «Демонов». Таким образом, мастер может ознакомить игроков с книгой правил, не опасаясь, что это испортит впечатление от дальнейшей игры и ослабит интерес участников.

Оригинальное название: Demon Storytellers Companion (2002)

Перевод: Демоны: Помощник рассказчика

Перевод и сноски выполнены — khe12

Если вы обнаружили ошибки или неточности в переводе, сообщите нам.

Содержание:

Введение

Глава 1. Темные боги

Глава 2. Группировки (фракции)

Глава 3. Владыки Бездны

Глава 4. Царство духов

Глава 5. Монстры

Здесь, в одиночестве, в металл страниц
Я вплавил мудрость тьмы.
Чеканил тайны размышлений
Над ужасами битвы и войны,
Что мы ведем с детьми греха,
У каждого из нас в груди нашедшими приют.
- Книга Уризена. Уильям Блейк[1]

«**Помощник рассказчика**» — это своего рода приложение к основной книге правил, предоставляющее мастеру дополнительную информацию, не предназначенную для игроков, по миру и действующим лицам «Демонов». Таким образом, мастер может ознакомить игроков с книгой правил, не опасаясь, что это испортит впечатление от дальнейшей игры и ослабит интерес участников.

В данном приложении содержится информация, дополняющая общие сведения, полученные из основной книги правил, а также позволяющая мастеру вводить в игру элементы других проектов по Миру Тьмы. Приведенные в приложении описания действующих лиц станут основой для создания противников ваших персонажей, при этом введение подобных персонажей не будет противоречить правилам. Тем не менее, чтобы лучше представить себе тех существ, которых вы можете ввести в игру, мы рекомендуем вам ознакомиться с книгами правил по другим проектам компании White Wolf. Любая мелочь, изложенная в приложении, может стать краеугольным камнем для ваших собственных концепций и идей. Наше «золотое правило» остается неизменным: если вам не нравится то, что вы читаете, если вы по-другому представляете себе персонажей и их окружение, меняйте все, что угодно! Это ваша игра. Вы вольны поступать так, как вам угодно.

[1] Блейк, Уильям (1751 — 1827) — английский поэт, художник, философ, мистик. Автор «Песен Невинности и Опыта», «Поэтических скетчей», «Бракосочетания Рая и Ада» и др.

Как пользоваться приложением

Книга разделена на несколько глав, каждая из которых посвящена отдельному аспекту игры. Помните, что самая важная «глава» в игре — это ваше воображение. Ничто из прочитанного не должно испортить вам процесс творчества.

Глава 1: Темные боги. В этой главе рассказывается о происхождении, истории и возможностях Привязанных к Земле, об их появлении в древней Месопотамии, постепенном угасании в эпоху Возрождения и восстановлении влияния в наши дни. Мастер знакомится с описанием их реликвариев и последователей, с их текущими целями и задачами.

Глава 2: Группировки (фракции). В главе содержится описание пяти основных группировок падших, а также советы и рекомендации по включению в группу демонов, принадлежащих к разным группировкам, и созданию и развитию интриг.

Глава 3: Владыки Бездны. Здесь рассказывается о способах призвания в физический мир сильных демонов из Ямы, о том, при каких условиях возможно их вселение в тело смертного, а также даются рекомендации по уровням силы для различных существ, от Падшего Рыцаря до Герцога Ада.

Глава 4: Царство духов. В этой главе рассказывается о появлении царства духов, географии сумеречных земель, трудностях путешествия, а также о тех неупокоенных существах, которых вы можете включить в игру. Хотя в основном с этим царством связаны Убийцы, но из-за Вихря в мир людей попало немало духов, и демоны вполне могут столкнуться с ними во время своих поисков.

Глава 5: Монстры. Данная глава содержит описание четырех наиболее распространенных сверхъестественных существ в Мире Тьмы: вампиров, оборотней, магов и одержимых. Здесь рассказывается об их возможностях, о том, как они могут встретиться с демонами, какие последствия имеют договоры о вере и попытки захвата таких существ демонами из Бездны. Также в этой главе дан список животных, встречающихся в Мире Тьмы.

ВНИМАНИЮ ИГРОКОВ!

Данная книга предназначена только для мастера-Рассказчика. В ней содержится описание большого количества возможных противников, встречающихся в хрониках «Демонов», их целей и задач, а также информация по основному сюжету и Привязанным. Если вы приобрели эту книгу, чтобы пополнить свою коллекцию книг от White Wolf , помните, что ознакомление с ее содержимым может испортить вам удовольствие от игры. В конце концов, разве не интересно предвкушать, что же за злодеи вас подстерегают?

Так что постарайтесь воздержаться от соблазна. Не портите себе игру.

Знамения и чудеса

Многие из игр по проектам White Wolf развивают определенный общий сюжет, связывающий воедино события, описанные во многих приложениях к основной книге правил. Такой подход позволяет игре развиваться с начальной точки, указанной в книге правил, при этом в процессе игры в нее вводятся новые персонажи, идеи и концепции, которые, в свою очередь, способствуют созданию новых хроник и разработке игрового мира. Общий сюжет устраивает не всех: многие мастера воспринимают основные правила как своего рода фундамент, на котором строится их собственный мир, и из-за внесенных изменений их игра порой напрямую противоречит задуманному общему сюжету. Требуется приложить немало усилий, чтобы поддержать равновесие между желанием изменить мир, сделать его более динамичным, и отказом от основных правил, что ведет к разрушению всего замысла мастеров.

Ниже приводится общий сюжет игры «Демоны: Падшие», знакомство с которым позволит мастеру лучше ориентироваться в событиях, описанных в различных приложениях. НЕ забывайте «золотое правило»: предложенный нами сюжет не должен мешать вам; если вас что-то не устраивает, смело используйте предложенные нами идеи для создания собственной хроники или же меняйте заданный сюжет так, как вам заблагорассудится.

Действие 1: Короли и делатели королей

Завязкой общему сюжету игры «Демоны: Падшие» служат события, сопровождающие восстановление общества падших на Земле сразу после их возвращения из Бездны. Все больше и больше демонов пребывает в мир людей, их число в больших и малых городах постоянно увеличивается, иерархическая природа падших приводит к воссозданию древней системы Дворов, будущие тираны которых устанавливают свою власть в городах от Лос-Анджелеса до Нью-Дели. Дворы предоставляют защиту от опасностей, источником которых являются Привязанные к Земле и смертные экзорцисты, а также позволяют демонам, обитающим в определенной местности, свободно общаться друг с другом. Свяжут ли ваши персонажи свою судьбу с сильным лидером и установят железный порядок в городе? Будут ли они искать власти для себя самих? Или постараются избегнуть соблазнов и разочарований, подстерегающих их при дворе, и станут искать свой собственный путь в мире смертных?

Начальные события «Демонов» описаны в книге «Демоны: «Город Ангелов», где рассказывается об адском дворе Лос-Анджелеса.

Поиск Денницы

Судьба Денницы — это самая большая загадка общего сюжета «Демонов». Частичный ответ на нее дается в книге «Город Ангелов» и в сборнике «Тень Люцифера». Действия Денницы так или иначе будут влиять на развитие сюжета, и в приложениях предоставляется достаточно информации, чтобы можно было использовать образ Принца Падших в хрониках. Он может стать заметной силой, влияющей на события, или же остаться персонажем мифов и легенд — решать вам.

Действие 2: Восхождение Темных Богов

Пока падшие накапливают силу и пытаются заполучить власть в свои руки, Привязанные тоже не теряют времени даром. Эти ужасные демоны, очнувшись от многовекового сна в отдаленных уголках Земли, поняли, что им нужно действовать как можно быстрее, иначе поток прибывающих в мир людей падших просто затопит их. Привязанные быстро восстановили свои культы и начали кампанию по порабощению, уничтожению и изгнанию недавно вернувшихся демонов. Все адские дворы вынуждены противостоять этим непредсказуемым созданиям, которые пытаются подчинить или уничтожить падших, а затем, вполне возможно, и людей. Почувствуют ли персонажи, как нарастает напряжение, и начнут действовать, пока не станет слишком поздно, или же им придется подчиниться воле создания куда более ужасного, чем самый злобный демон?

Второе действие общего сюжета представлено в приложении «Демоны: Привязанные к Земле», где рассказывается о происхождении, истории, способностях и целях этих жутких существ. В главе 1 данной книги также содержится информация по Привязанным, что позволит мастеру ввести их в игру в качестве могущественных противников.

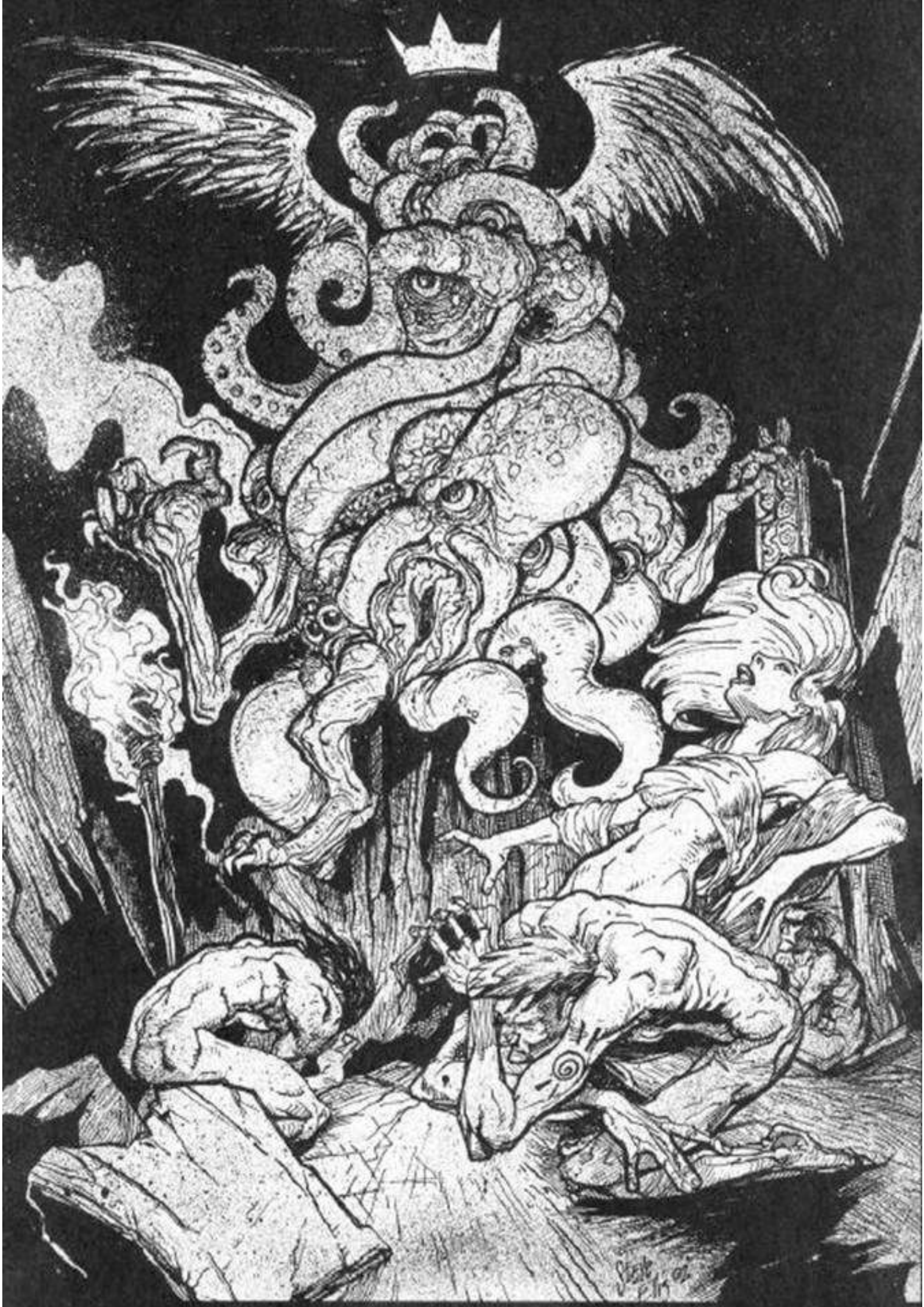
Действие 3: Адские империи

В первых двух действиях общего сюжета небольшие группы падших чувствуют себя весьма свободно в мире людей, где они создают игрушечные королевства и преследуют свои собственные цели. Третье действие начинается с того, что рушатся последние барьеры, удерживающие демонов в Аду, и на Землю начинают возвращаться высокопоставленные падшие. Эти владыки, старшие лорды

и бароны подобно титанам сражаются с мелкими адскими дворами падших, объединяя их в крупные владения, управлять которыми можно как дипломатией, так и грубой силой. Ставки возрастают, и персонажи вынуждены противостоять интригам, опутавшим весь земной шар. Станут ли они пешками в игре великих или же рискнут померяться хитростью с адскими владыками и самостоятельно выбрать свою судьбу? В это время деятельность Привязанных достигает своего пика, так как малейшее промедление может стать причиной крушения всех их планов.

Действие 4: Сумерки богов

После возвращения из Ада старших демонов пришло время решающей битвы с Привязанными к Земле. В четвертом действии персонажи едва не становятся свидетелями конца света, которого все так опасаются. Сыграют ли они свою роль в поражении Привязанных или же станут их верными помощниками и причиной окончательной гибели падших? На что будет похож мир, переживший Армагеддон, какую роль в нем будут играть демоны, изменят ли персонажи свое отношение к людям? Время покажет.



Глава 1. Темные боги

Монарх Богов и Демонов могучих,
Монарх всех Духов, кроме Одного!
Перед тобой - блестящие светила,
Несчетные летучие миры;
Из всех, кто жив, кто дышит, только двое
На них глядят бессонными очами:
Лишь ты и я! Взгляни с высот на Землю,
Смотри, там нет числа твоим рабам.
Но что ж ты им даешь за их молитвы,
За все хвалы, коленопреклоненья,
За гекатомбы гибнущих сердец?
Презренье, страх, бесплодную надежду.
И в ярости слепой ты мне, врагу,
Дал царствовать в триумфе бесконечном
Над собственным моим несчастьем горьким,
Над местью неудавшейся твоей.

- Перси Биши Шелли, Прометей Освобожденный

Задолго до того, как Вихрь позволил падшим вернуться в мир людей, в древних легендах рассказывалось о страшных опасностях, подстерегающих тех, кто осмеливался вызвать демона из Ямы. Если заклинатель не соблюдал до мелочей все ритуалы, чудовище вырывалось на свободу, и последствия этого были ужасны. Как и во всех мифах, живущих в памяти поколений, эти истории содержат в себе частицу горькой правды. На всем протяжении человеческой истории не один, не десять, но сотни демонов были вызваны из Бездны людьми, искавшими знаний и могущества. В большинстве случаев встречи с ними были коротки: осознав весь ужас содеянного, заклинатель прерывал ритуал. Но не всегда вызовы заканчивались так безобидно. Человеческая беспечность и хитрость демонов стали причиной того, что кое-кто из падших сумел вырваться на свободу.

В людских легендах говорится, что демон, выпущенный в мир, станет причиной конца света. На самом деле все обстоит еще хуже.

В этой главе рассказывается о происхождении, способностях и целях Привязанных — демонов, много лет назад бежавших из Ямы и вырванных из многовековой дремы возвращением падших. Их число невелико, но так уж случилось, что они держат будущее человечества — и падших — в своих когтистых лапах.

История

Привязанные появились в те давние времена, о которых молчит история человечества: в последние дни войны с Небесами и Великого Эксперимента Люцифера. Семена, посеянные в разумах нескольких падших, принесли свои ужасные плоды позже, в эпоху Вавилона и Шумера, где Привязанных впервые стали почитать как богов. С тех пор влияние этих злобных созданий, подобно раку, распространилось во всей Земле, постепенно разрушая людские души.

Вавилон

Великий Эксперимент, начатый в последние дни Войны Гнева, был не просто попыткой вывести человечество из варварства, в которое оно погрузилось за Время Жестокостей, но еще одним способом изменить равновесие сил в пользу мятежников и положить конец вековой войне с Небесами. Восстание Эбенового, Алебастрового и Серебряного Легионов и те усилия, которые пришлось приложить для его подавления и возвращения мятежников под контроль Денницы, показали, что войско падших слишком раздроблено, чтобы выступить единым фронтом против служителей Небес. Если не изменить характер войны, падшие будут обречены на поражение.

Вскоре после завершения Долгого Похода Люцифер собрал Великих Герцогов в цитадели Генхиннома и изложил свой план. С начала войны падшие получали силу от веры людей, которых они защищали, но гордыня не позволила им понять истинную мощь такого союза. Они не понимали, что люди, какими бы несовершенными и неискушенными они ни были, в совокупности обладают силой, равной силе Творца, и силу эту еще никто толком не использовал. Именно поэтому, заявил Люцифер, Небеса стараются держать людей во тьме невежества: ведь иначе смертные могут осознать свою мощь и в один прекрасный день бросить вызов власти Создателя. Таким образом, заключил Денница, если падшим удастся ускорить рост числа людей и получить доступ к их силе, победа будет за мятежниками. Когда человечество станет на один уровень с Создателем, Небесам придется признать, что войну невозможно выиграть, а это будет означать победу падших.

Великие Герцоги поддержали Эксперимент, но кое-кто из командиров легиона — а именно Аваддон и Асмодей — сделали свои выводы из предположений Люцифера. Если человечество и в самом деле может однажды сравниться в мощи с Творцом, что же в этом случае ждет падших?

Разумеется, им больше никто не будет поклоняться. Можно даже сказать, что они будут низведены до уровня прислужников, какими были до Падения. Эта мысль не пришлась по вкусу созданиям, привыкшим к обожанию и абсолютной власти.

Поначалу новая стратегия была успешней, чем Люцифер мог даже предположить: по всему миру возрождались чудеса и величие, но все происходило слишком быстро, слишком резко. Человечество накопило немало знаний и сил, но этим дарам не сопутствовали зрелость и мудрость. Впрочем, кое-кто из Люцифериан до сих пор верит, что замысел с Вавилоном оказался бы успешным, если бы не «вредители» из числа агентов Небес. Многие Скрытные соглашаются с тем, что эксперимент провалится в результате предательства, но виновными в этом считают прежних помощников Люцифера. Не важно, что на самом деле послужило причиной катастрофы, но наступление Цивилизации Пепла, как позже называли это время падшие, не только обратило в прах все усилия падших, но и отбросило смертных назад в развитии. Племена людей рассеялись по земному шару, забыл язык ангелов. Хуже того, давние узы верности и веры, которой люди делились с падшими, были разорваны. Войско мятежников лишилось силы, необходимой им для отражения яростной атаки. Прошло немного времени, и у Люцифера не осталось иного выбора, кроме как сдаться со всей своей армией воинству Неба. Падшие предстали перед служителями Творца побежденными, но несломленными, в них по-прежнему жила уверенность, что последняя их затея могла бы принести им успех, пойди все по-другому. Если бы человечество не раскололось, не выдержав напряжения, Михаил и его ангелы были бы сейчас закованы в цепи, а Творец был бы вынужден отвечать за свои преступления, как это делает сейчас Денница. Эта убежденность не угасла за долгие века во тьме Бездны, питая горечь и ненависть, и со временем некогда прекрасная мечта превратилась в жуткий кошмар.

Мука и освобождение

Из всех заключенных в Бездну падших никто так не страдал, как ближайшие помощники Люцифера, пять великих герцогов, которые правили Землей и человечеством во время Войны Гнева. Даже его верные последователи, Дагон и Белиал, были потрясены исчезновением Денницы; ярость великих герцогов так или иначе передавалась всем демонам изгнанного воинства. Когда падшие раскололись на множество групп и фракций, великие герцоги осудили своего бывшего вождя и его любовь к людям, оказавшуюся ошибкой. Аваддон, с самого начала войны обвинявший человечество во всех последствиях Падения, первым заявил, что людей надо было поработить, а их веру обратить в оружие, способное расколоть сердце Творца. Почти удавшийся план «Вавилон» только добавлял ненависти великому герцогу.

Пока падшие страдали и менялись в Яме, человечество начало долгое восхождение из пропасти, куда оно было сброшено во время Цивилизации Пепла. Шли века, пески засыпали развалины, оставшиеся от Века Гнева, и каждое последующее поколение все меньше знало о прошлом. Обрывочные воспоминания легли в основу суеверий и легенд; люди постепенно заново учились обрабатывать землю, приручать животных и изготавливать орудия труда из дерева, металла и камня. Со временем они, вдохновляемые смутными воспоминаниями о былой славе человечества, создали первые древние цивилизации.

Но, хотя падшие были забыты, наследие Вавилона сохранилось. Люди всегда отличались любопытством, их возможность влиять на движущие силы Мироздания никуда не делась, передаваясь из поколения в поколение. Кое-кто из смертных обнаружил таланты, до поры до времени дремавшие в них, и рано или поздно должен был наступить день, когда эти будущие маги начнут исследовать пределы своих сил. Тысячелетия потребовались человеческим магам, чтобы открыть ускользающие секреты Небожителей. Постепенно они узнали о существовании мира духов и поняли, что за землями мертвых таится что-то более темное, какое-то место, откуда сочится едва сдерживаемая энергия могущественных существ. Прошло совсем немного времени, и маги научились проникать в Бездну — чему никто из падших не мог поверить до тех пор, пока великие герцоги не исчезли из Ямы.

В пяти различных местах древнего мира, в тайных святилищах каменных храмов или среди темных вод подземных пещер, в центре кругов, запечатанных кровавыми знаками, среди распростертых лицом вниз почитателей появились пять великих герцогов. Эти жуткие ангелы

впервые за многие века почувствовали силу веры, и вера опьянила их. Когда ритуалы достигли кульминационной точки, были внесены реликварии, и великим герцогам предложили поселиться в них, чтобы навсегда остаться на Земле, бывшей некогда Раем. Не колеблясь и не задумываясь о причинах внезапного освобождения, помощники Люцифера вселились в идолов, освященных их именами. Муки Бездны изменили их, и теперь пять демонов могли думать лишь о мести Богу и людям.

Междуречье

Вернувшись на Землю, пятеро Привязанных — Аваддон, Белиал, Дагон, Асмодей и Азраил — не тратили времени даром: они поработили магов и жрецов, что выпустили их из Бездны, соблазнив тех дарами, поглощающими волю и вынуждающими подчиниться темным владыкам. Демоны, подобные изголодавшимся животным, никак не могли насытиться верой и вынуждали своих последователей к все более диким ритуалам и обрядам. Чем больше веры они получали, тем сильнее одаривали верных, стараясь привлечь новых почитателей, рабов и жертвователей. Мечта Люцифера не смогла противостоять безжалостному решению Аваддона: люди — всего лишь скот, которым владыки могут распоряжаться по своему усмотрению, а Земля — сокровищница, открытая для всех желающих.

Меньше чем за век в древних царствах Вавилонии и Шумера круг почитателей демонов разросся до настоящего культа, затем превратился в религию, святилища и идолы, изображающие духов, появились в городах, деревнях и домах людей. Когда ручеек веры превратился в широкий поток, а затем — в бушующую реку, Привязанные стали употреблять свои умения для наказания неверующих, насылая на них проклятия, болезни и голод. Очень скоро распространение религии Привязанных привело к конфликту с почитателями других пантеонов, и Землю охватили религиозные и обычные войны. Принимая во внимание деспотичную натуру великих герцогов и их стремление к власти, не стоит удивляться, что все внимание они сосредоточили на сильных и богатых. Императоры, цари и царицы вступали в ряды верующих, привлеченные обещанием еще большей власти и силы, и влияние темных богов постепенно распространялось по всему земному шару.

Где-то через пятьсот лет после освобождения сила Привязанных возросла настолько, что они смогли почувствовать присутствие друг друга, хотя их и разделяли сотни и тысячи миль. Даже в дни славы и битв великие герцоги мало доверяли друг другу, опасаясь за свои территории и привилегии. Теперь, когда они забыли обо всем в поисках веры, когда медленно, но верно восстанавливалась их былая слава, герцоги считали своих сородичей не товарищами, а соперниками, желающими захватить часть земных сокровищ. По этой же причине никто из пяти Привязанных не стал использовать своих почитателей для извлечения из Бездны остальных падших. Каждый освободившийся демон, каждый договор о службе означал бы, что герцогам придется делиться душами, найденными в этом мире.

Шли годы, герцоги все дальше распространяли свое влияние, время от времени сталкиваясь с другими Привязанными, существовавшими под личинами кровожадных человеческих богов. Как бы ни пытались герцоги удержать ритуалы вызова в тайне, преследуя и убивая знающих магов, искусство магии было слишком широко распространено, чтобы его можно было полностью уничтожить, и все больше демонов освобождалось из Бездны. Чаще всего падших вызывали, пытаясь получить знание или силу, и по большей части такие демоны скоро возвращались в свою тюрьму. Но порою им удавалось вырваться из-под власти заклинателя и найти артефакт, который мог бы стать для них прибежищем до появления более подходящего носителя. Иногда великие герцоги подчиняли себе таких демонов, произнося их Истинные Имена в ритуале связывания. В редких случаях последователи этих демонов уничтожались, а сами они поглощались своими бывшими владыками. Но чаще всего младшие демоны успевали ускользнуть, чтобы позже появиться в другом месте в образе очередного божества, собирающего урожай веры новых почитателей. Мир был достаточно велик для того, чтобы горста Привязанных существовала в нем, не сталкиваясь напрямую в погоне за душами.

Это был век варварских империй и священных войн, век героев, благословленных (или проклятых) живыми богами, век невообразимых ритуалов, проводимых перед идолами из золота,

базальта и нефрита. Когда Привязанный отдавал приказ, армии верных отправлялись в путь. Земля дрожала, небеса плакали кровавым дождем, целые города предавались мечу. Многим Привязанным такое существование казалось исполненным величия, особенно по сравнению с пустотой Ямы, но Аваддон и прочие великие герцоги уже стремились к чему-то большему. Если обитатели все время воюющих царств давали демону силу, способную потрясти Землю, что же будет, если подчинить все человечество?

Рим

Время от времени великие герцоги перемещались по Земле, стараясь оказаться рядом с динамичными, развитыми обществами, которые могли бы создать мировую империю, так нужную Привязанным. Они не вмешивались напрямую в события — судьба одного человека или десяти тысяч ничего не значила для них, пока они получали свою долю веры. Вместо этого они передали власть в руки отдельных правителей и стали ждать. Постепенно создавались великие империи — мидяне, персы, греки сменяли друг друга, продвигаясь в завоеваниях дальше предшественников и удерживая завоеванные земли дольше их. В это время Привязанные чаще вступали в прямое противостояние друг с другом, так как незанятых территорий становилось все меньше, а жадность демонов возрастала. Дело никогда не доходило до битв между самими демонами, за них сражались армии их слуг и почитателей. Очень редко такие сражения заканчивались уничтожением одной или другой стороны. Обычно после того, как Привязанный терял значительное количество слуг, он отказывался от территории, города или человека, которые хотел заполучить, и отступал, чтобы пополнить запасы веры и набрать новых солдат.

Тогда великие герцоги уже не были похожи на себя прежних. Одержимые жаждой мести, они не обращали внимания на медленные изменения, которые происходили с ними на протяжении веков. Но религиозные обряды и ритуалы, творимые тысячами и тысячами последователей, не прошли бесследно: люди были источником веры, и то, как они представляли объект своих почитаний, влияло на сущность демонов. Постепенно великие герцоги превратились в тех кровожадных, чудовищных богов, которыми некогда притворялись. Их разум был заполнен видениями, объяснить которые они не могли, видениями, источником которых были желания и мечты наиболее фанатичных их поклонников. К тому времени, когда греческие города-государства достигли расцвета, все Привязанные, кроме тех, кто освободился самым последним, уже не были ни падшими, ни человеческими богами, но чем-то средним. Человеческие страсти и желания захлестывали их, их безумие все возрастало, и постепенно они сами перестали понимать себя.

По-прежнему великие герцоги сражались и интриговали, создавая человеческие империи, поднимая их до неведомых высот и оставляя, когда те наконец рушились. С каждым разом они становились мудрее, узнавая что-то новое от очередной человеческой народности, стремящейся к могуществу и богатству. Казалось, что с возникновением Римской империи усилия Привязанных наконец увенчались успехом. За несколько веков весь цивилизованный мир склонился перед Римом, и ничто не предвещало конца империи. После того, как большая часть народов подчинилась римлянам, Аваддон и Асмодей — в прошлом враги, а теперь союзники в погоне за силой — начали эксперимент, целью которого было обращение всего населения империи в новую религию. Простого поклонения для достижения их конечных целей было бы недостаточно. Чем большую территорию населяли их почитатели, тем бессистемней становилось поклонение, а значит, тем менее насыщенной была получаемая от них вера. Привязанным нужны были *инструменты*, живые источники веры, к которым можно было бы подключиться в любой момент. Для этого надо было сокрушить волю людей, запятнать их души, сделать так, чтобы смертные стали своего рода отражением демонов. Им нужны были существа, беспрекословно исполняющие любое желание своих владык. И два демона приступили к работе.

Разумеется, они столкнулись с некоторым сопротивлением как внутри империи, так и за ее пределами. Соперничающие с ними Привязанные посылали своих почитателей проповедовать на границах страны, простые люди в армии и сенате отважно противостояли язве порока, разъедающей Рим изнутри. Не раз приходилось отступать, но демоны хранили терпение. И даже представить не могли, что их собственная задумка станет причиной их поражения.

Крушение

Когда Привязанные только вернулись на Землю, рассеянные по планете людские племена поклонялись множеству богов и духов. По мере роста влияния демонов многие из этих верований были забыты, и с тех пор количество культов постоянно уменьшалось. Ко времени становления Римской империи ее обитатели почитали разных богов и богинь, но уже было известно, как распространить одну общую религию по всей территории страны. Эта тактика позволяла направить всю веру на того или иного Привязанного, и демоны использовали ее не одно тысячелетие. Они даже не предполагали, что такая официальная религия рано или поздно будет использована против них самих.

Все началось с небольшой секты в Палестине, объединявшей в основном обездоленных и бесправных людей, но со временем почитатели нового бога распространились по всей империи и проникли даже в Рим. Христианство не имело никакого отношения к Привязанным. Его происхождение было покрыто мраком неизвестности, и демоны даже не подозревали о его существовании, пока оно не превратилось в заметное течение с множеством последователей. Как бы там ни было, демоны быстро заметили, что новая религия распространяется умело и с такой почти сверхъестественной целеустремленностью, что никакие преследования не могли этому помешать. Хуже того, эта религия призывала поклоняться единому богу, обитающему вне физического мира, и отказывалась признавать существование других богов. Казалось, она специально была создана для того, чтобы уничтожить источник силы демонов. Вскоре несколько младших Привязанных были вынуждены покинуть привычные места обитания и перебраться в соседние станы.

Аваддон и Асмодей обрушили на зарождающееся христианство всю мощь Рима, и в течение некоторого времени последователи новой религии не осмеливались обнаружить себя под страхом смерти или тюрьмы. Но религия выстояла. Казалось, верующие получают поддержку от своего невидимого покровителя, но как бы ни пытались привязанные обнаружить этого неведомого демона, все их усилия оказывались тщетными.

А затем разразилась катастрофа. Константин I, император Рима, нанес демонам точный удар: он объявил о своем переходе в христианство. Практически сразу же весь государственный механизм империи заработал против богов и богинь, которым поклонялись ее граждане. Аваддон и Асмодей не смогли противиться силе, которую сами же столь тщательно создавали.

В тот момент, нанеси они удар всей своей мощью, Привязанные могли бы стереть Рим с лица Земли. Но одержимые жаждой могущества демоны по-прежнему были уверены, что смогут одержать верх, играя на амбициях и жадности соперников Константина и убеждая их свергнуть императора и свернуть его реформы, пока не стало слишком поздно. Император оказался умнее, чем ожидали обезумевшие Привязанные, и к тому времени, как они поняли, что следовало бы действовать напрямую, возможность уже была упущена. Изменения, задуманные императором, привели к тому, что демоны лишись большей части питавшей их веры. Они упустили свой шанс и были вынуждены перейти к обороне. Так прошло еще 1500 лет.

Спящие боги

После реформ Константина демоны переживали один провал за другим, так как источники их силы, разбросанные по всей империи, постоянно подвергались нападениям, и постепенно почитателям старых богов пришлой уйти в подполье. Так как Привязанные лишись своих прежних почитателей, им пришлось сражаться друг с другом за страны и народы, не попавшие под прямое влияние Рима, что еще сильнее ослабило демонов. Очень скоро постоянные битвы настолько измотали многих младших Привязанных, что они приказали еще остававшимся у них последователям перенести свои реликварии в пустынные места и спрятать там, чтобы враги не могли до них добраться. Там эти демоны погрузились в своеобразную дрему, дожидаясь того дня, когда Рим исчезнет и преследования прекратятся. Рано или поздно такое время должно было наступить.

Рим и в самом деле пал, не выдержав междоусобиц и нападений варварских племен, все еще поклонявшихся демонам, но было уже поздно. Христианство прочно утвердилось во всем цивилизованном мире, применяя против Привязанных методы борьбы, которыми те сами раньше

пользовались. Число Привязанных постоянно уменьшалось, все больше и больше демонов впадало в дрему, их почитатели погибали.

Более того, сам мир, казалось, постепенно выходит из-под влияния сверхъестественных существ. Религия заставляла людей верить в сверхъестественное, а изменения в образе мыслей, развитие философии и технологии постепенно меняли разум человека. В средние века люди вступили на путь разума и самоопределения, обрели знания и навыки, которые позволили им самостоятельно править миром, не надеясь на помощь духов и богов.

Возрождение нанесло Привязанным последний удар. Их оставалось очень мало, все они, включая великих герцогов, прозябали в отдаленных уголках Земли, и тогда они поняли, что дальнейшее сопротивление бесполезно. Вера людей угасла с каждым днем, а светская власть христианской церкви была для ослабевших демонов неодолимой преградой. Великие герцоги считали, что причиной их падения была какая-то сила, стоявшая за христианством с самого момента его появления, превратившая его в оружие, способное сокрушить власть демонов. Белиал, Великий Зверь, даже допускал, что это был сам Люцифер.

К началу 17 века исчезли последние из темных богов. Они стали слишком слабы, чтобы защищать свои реликварии, и были вынуждены прятаться, как и многие до них. Многие из демонов заключали договоры с еще остававшимися у них последователями, обещая их потомкам великие дары в обмен на службу, — но позже, через сотни лет, когда удача вновь повернется к Привязанным лицом. Когда реликварии были зарыты в землю или сброшены в море, эти древние духи погрузились в беспокойный сон, ожидая дня, когда они вновь восстанут из небытия.

Вихрь

Привязанные спали почти 500 лет, а мир продолжал меняться. Человеческая вера становилась все слабее, ее заменили цинизм и бездушный расчет. Демоны верили, что рано или поздно баланс сил сдвинется в их сторону, что надежда на технологию и голый разум вновь сменится потребностью в вере. Даже великие герцоги не могли предположить, что человечество может уничтожить себя задолго до наступления этого дня.

Демоны могли бы по-прежнему бездействовать в своих тайных убежищах, а люди — постепенно приближаться к собственной гибели, если бы не разразившийся неожиданно Вихрь, освободивший из Бездны множество падших. Когда демоны, прибывшие на Землю, начали вселяться в тела смертных, Привязанные почувствовали слабые источники веры, рассеянные по всей планете. Вернувшиеся падшие собирали у людей все больше и больше веры, и древние боги зашевелились, пробуждаясь ото сна. Со временем им удалось дотянуться до потомков своих прежних служителей, насылая на них ночные кошмары и видения с обещаниями могущества. Еще не все было потеряно. Человечество по-прежнему было пустым сосудом, лишенным истинной веры, но теперь в мире было множество младших демонов, способных собирать силу по приказу Привязанных. От былой славы Церкви теперь осталась лишь жалкая тень. Практически все мировые религии пришли в упадок, а чудеса технологии сделали возможным влиять на умы людей, не затрачивая при этом ни капли драгоценной энергии. Те самые силы, которые мешали Привязанным несколько веков назад, теперь должны были помочь им поработить человечество.

Привязанные к Земле

Непостижимые зловещие Привязанные — это демоны, которые были вызваны на Землю тысячи лет назад и смогли, так или иначе, вселиться в артефакты, которые позволили им противостоять притяжению Бездны и остаться в мире смертных. В отличие от падших, бежавших из Ада уже в наше время, старшие демоны не смогли завладеть человеческими телами, а потому и не получили хоть какой-то защиты от Муки. Эти чудовищные создания тысячелетиями терроризировали древний мир в обличье богов и злых духов, собирая Веру от толп почитателей и управляя развитием религий и царств. Когда в конце концов их могущество было сломлено, — а произошло это во времена заката Римской империи, когда против демонов объединился государственный аппарат и новая религия, словно специально задуманная для того, чтобы лишить демонов источников силы, — последним из Привязанных пришлось скрыться в дальних землях. С эпохи Возрождения они дремали в своих

тайных убежищах, пока Вихрь не освободил множество младших демонов. Теперь Привязанные намерены восстановить свои силы и подчинить или изгнать как можно больше недавно вернувшихся демонов, которые могли бы помешать им влиять на коллективную душу человечества.

Реликварии

Если в современный Мир Тьмы смогли вернуться лишь самые слабые из изгнанных некогда демонов, то Привязанные были вызваны при помощи ритуалов, которые позволили бежать из Ада самым сильным демонам, в том числе и пяти помощникам Люцифера. Но как бы не были могущественны эти духи, им не хватало силы принять свой собственный физический облик, а человеческие тела не могли стать для них прибежищем, так как были бы тут же уничтожены. Поэтому Привязанным пришлось вселяться в специальные освященные реликварии, удерживающие их на Земле и позволяющие распределять силу. Реликварии давали защиту, но при этом они ограничивали подвижность демонов и вынуждали их полагаться на умения и сообразительность смертных (а затем — и демонических) прислужников.

Размеры и строение реликвариев во многом зависят от силы заключенного демона и века, когда этот артефакт был создан. Реликварии пяти великих герцогов — это идолы, высеченные из мрамора или базальта и украшенные драгоценными металлами и камнями. Размеры статуй колеблются от 7 до 10^2 футов, вес приблизительно равен одной тонне. Младшие привязанные, лорды и старшие лорды воинства падших, обитают в маленьких статуэтках или шкатулках из стекла и золота, размер которых не превышает человеческой ладони. Хотя могуществом они значительно уступают своим старшим сородичам, в случае опасности таких демонов легко перенести в другое место.

Большинство реликвариев Падших создано человеческими руками, поэтому они сильно отличаются по форме, материалу и стилю. Чаще всего выбор материалов для реликвария зависит от Дома падшего. Например, сырьем для обиталища Дьявола могут стать базальт, обсидиан и наводящие на мысль об огне рубины, а реликварий Осквернителя будет украшен морскими ракушками, жемчугом и китовым усом. Некоторые реликварии кажутся очень хрупкими — Изверги в качестве сырья для своих обиталищ предпочитают тонкий шелк, — но все они усилены волей

[2] Приблизительно от 2 м 13 см до 3 м 5 см. 1 фут равен 30,48 см.

обитающего в них демона и способны противостоять практически любым невзгодам. В игре считается, что реликварий демона автоматически поглощает ущерб от одиночного нападения, равный Силе воли демона; для того, чтобы его уничтожить, общий уровень ущерба должен превышать текущее значение Веры Привязанного. Если реликварий был уничтожен, демон должен переселиться в другое место, иначе он будет возвращен в Бездну (см. также книгу основных правил).

При крайней необходимости Привязанный может на время завладеть телом смертного, живым или мертвым, но из-за обжигающей силы демона тело практически сразу начинает разрушаться. Время существования такого тела равно 30 дням, поделенным на разницу между минимальной потребностью в Вере у демона и значением Веры у носителя. Этот срок уменьшается, если демон активно расходует Веру — на один день за единицу Веры (см. Главу 3). Такие одержимые не отличаются красотой. Их кожа чернеет и трескается, открывая взгляду раздутые сосуды, дымящуюся плоть, сочащуюся темной кровью, и кости. Часто глаза носителя горят силой, голос демона, исходящий из горла смертного, похож на шипение пара. Когда срок «жизни» такого тела подходит к концу, оно просто превращается в горстку пепла и обугленных костей.

Привязанные прилагают большие усилия к тому, чтобы спрятать свои реликварии в хорошо защищенных или удаленных местностях. Ходят слухи, что реликварий Дагона, великого герцога Железного Легиона, сокрыт на дне Атлантического океана, а статуя Асмодея затерялась в бескрайних степях Сибири. Пока у демонов есть источники Веры, питающие их силу, они могут общаться со своими прислужниками практически во всех уголках земного шара и передавать им приказы.

Вера

Если и есть у Привязанных слабое место, так это те способы, которыми они вынуждены собирать Веру. Во время их освобождения проще и надежней было получать Веру от группы почитателей: каждый из смертных отдавал частицу энергии в общий поток, которым демон потом распоряжался по своему усмотрению. После тысяч лет такого направленного почитания Привязанные не могут получать Веру по-другому. В отличие от падших, они способны лишь вытягивать Веру из своих поклонников, и то только при соблюдении определенных ритуалов. Демоны обучают этим ритуалам смертных. Правила ритуалов должны соблюдаться вплоть до мелочей, иначе передача Веры становится невозможной.

Количество единиц Веры у Привязанного зависит от его возраста. У «молодого» Привязанного (одного из тех немногих демонов, что были освобождены в раннем Средневековье) имеется 10 единиц Веры. У «старого» Привязанного (освобожденного во времена Греции и Рима) — от 15 до 20 единиц. У «древнего» Привязанного, вышедшего из Шумера или Вавилонии, — 2025 и больше. Количество единиц Веры у великих герцогов может быть увеличено по желанию мастера.

Ритуалы поклонения сложны и требуют времени, и чем старше демон, тем запутанней и сложнее ритуал. Ритуал для передачи Веры «молодым» Привязанным может занять несколько часов, при этом обязательно чтение молитв и заклинаний в определенном порядке, а также использование набора ритуальных предметов. Ритуалы для «старых» демонов могут следовать один за другим в течение дня, причем молитвы должны читаться на языке того места и времени, где и когда был освобожден демон. «Древним» Привязанным требуются многочасовые ритуалы, которым часто предшествуют специальные церемонии очищения и поклонения; часто такие ритуалы завершаются безумными празднествами и оргиями. Ритуалы должны проводиться в определенное время в определенном месте, связанным со славным прошлым демона; молитвы и заклинания читаются на языках, на которых вот уже тысячи лет никто не говорит. В результате проведения ритуала Привязанный получает единицу Веры от каждого участника ритуала. Демон получает Веру вне зависимости от того, насколько далеко от него проводился ритуал. Как можно понять из вышесказанного, такой способ получения Веры куда менее эффективен, чем способы, используемые падшими, так что его можно назвать ахиллесовой пятой Привязанных. Впрочем, сейчас, в эпоху всемирных сетей и высоких технологий, почитатели Привязанных могут проводить ритуалы в разных местах одновременно, чтобы угодить своим хозяевам.

Силы

Как и все падшие, Привязанные обладают изначально присущими им способностями и умениями, при этом за долгие годы свободы к ним вернулось гораздо больше силы, чем к остальным демонам. У молодых Привязанных имеется 50 единиц доступных Знаний, у старых Привязанных — до 75. Древние Привязанные могут получить любое количество единиц Знаний, в зависимости от решения мастера. Во многих отношениях сейчас они более могущественны, чем были во времена Войны Гнева. Они — полубоги, повелевающие силами Творения по своей воле.

Привязанные могут тратить единицы Веры, чтобы увеличить диапазон или площадь действия своих обращений. Если диапазон или площадь действия измеряются в ярдах[3], то за единицу Веры демон получает 10 дополнительных ярдов. Если площадь измеряется в милях, за единицу Веры демон получает 10 дополнительных миль. Часто Привязанные предпочитают провести ритуал поклонения непосредственно перед выполнением масштабного обращения, а затем истратить полученную от ритуала Веру, но не трогать имеющиеся у них запасы энергии. Однако следует учитывать, что при выполнении обращения Привязанным автоматически проявляются эффекты высокой Муки этого обращения (выбрать иное Привязанные просто не могут). Привязанные могут за счет получаемой от ритуала Веры добавить броски в запас бросков, как и все прочие падшие, но, в отличие от остальных демонов, они не могут увеличить общий запас бросков за счет одного из своих рабов.

Еще одним дополнением к и так немалым силам Привязанных является знание ими падших и их Истинных Имен, а также ритуалов связывания и подчинения. Частично этой информацией владеют и поклонники Привязанных, которые объединяются в команды охотников за демонами, чьей целью является поиск и поимка недавно вернувшихся на Землю падших.

Невольники Тьмы

Из-за ограничений, накладываемых формой существования, Привязанные еще сильнее, чем их противники, вынуждены полагаться на помощь смертных (и не только) служителей. Эти демоны усовершенствовали искусство подчинения своей воле, они научились создавать столь прочные связи между собой и своими смертными почитателями, что те продолжают хранить верность хозяевам, несмотря на видения боли и ненависти, заполняющие их разум.

Служителей Привязанных можно разделить на три категории: почитатели, слуги и демоны-рабы. Почитатели — это смертные, вовлеченные в культ демона, они снабжают Привязанного верой, выполняя предписанные ритуалы, но при этом надеются получить оговоренную награду за свои труды. Часто эти смертные даже не знают, чему же они на самом деле служат. Они начинают верить в нового «бога» из чувства противоречия или из-за желания получить некоторые способности, которые позволили бы им возвыситься над окружающими. Большую часть служителей этой категории составляет молодежь, бунтующая против родителей и общества и выражающая свои протест в такой форме. Почитатели — самая многочисленная из групп служителей Привязанных, и из-за недостатка информации — наиболее уязвимая. Демоны редко прилагают значительные усилия ради защиты почитателей от внешних угроз. Проще найти замену выбывшим, ведь при этом не приходится тратить драгоценные ресурсы на наблюдение за рассеянными по всему миру дюжинами людей.

Слуги Привязанных по природе похожи на слуг остальных падших, но методы и результаты заключения договоров сильно различаются. Привязанные не соблазняют смертных на заключение договора. Они выбирают людей из числа своих поклонников и предлагают ему силу в обмен на услуги и усиленное почитание. Обычно выбираются те смертные, чьи природные способности, ресурсы или связи в обществе позволяют выполнить любое задание демона в отведенный срок. Если Привязанному нужны солдаты и охрана, он выбирает спортсменов, полицейских и уличных бандитов. Если ему нужен кто-то для работы в государственном учреждении, он ищет человека с представительной внешностью и врожденным обаянием. Выбранный смертный должен дать согласие на заключение договора с демоном, но многие Привязанные обманывают своих

[3] 1 ярд равен 91,4 см.

последователей и силой вырывают у них согласие, а затем накладывают на тех узы прежде, чем смертные успевают осознать опасность.

После того, как было получено согласие смертного, выполняется ритуал подчинения, обычно длящийся всю ночь и завершающийся жертвоприношением со стороны слуги. Порою жертвоприношение подразумевает нанесение себе увечий, убийство родственника или друга или же уничтожение значительной части собственности и материальных ценностей. После проведения ритуала слуга теряет единицу постоянной Силы воли и становится прислужником демона. В игре эта единица Силы воли может быть обращена в 15 дополнительных единиц, за счет которых слуга наделяется способностями и умениями (см. также основные правила). В отличие от падших, заключающих договоры со смертными, Привязанный сам решает, какой способностью наделить слугу, учитывая при этом характер задания. У слуги права голоса нет. В обмен на единицы Силы воли слуга может получить дополнительные силы и способности (для каждой жертвуемой единицы силы воли проводится отдельный ритуал), но после того, как он пожертвует демону три единицы, он становится преданным рабом Привязанного и выполняет любые его приказы. Порабощенный слуга выполнит все, что скажет ему хозяин, в случае необходимости он пожертвует собственной жизнью, при этом никогда не нанесет вред повелителю, прямо или косвенно.

Демоны-рабы — это те привязанные, которые были подчинены Привязанному через ритуал связывания (см. основные правила). У большинства привязанных есть команды специальных служителей, наделенных силами и знаниями, которые выслеживают и ловят всех падших, попадающихся на их пути (см. книгу основных правил). Такие охотники собирают информацию обо всех встреченных демонах, надеясь узнать их Истинные Имена. Вне зависимости от результатов поиска, они подстерегают демонов, нападают на них, стараясь причинить вред их физическим оболочкам и тем самым уменьшить силу падших, а затем переводят в специальные места, где проводится ритуал связывания. В конце ритуала Привязанный, пользуясь связью с одним из заклинателей, запечатывает наложенные на неудачливого демона узы. Система для проведения ритуала связывания дана в книге основных правил (при выполнении броска на сопротивление учитывается Сила воли Привязанного, а не служителя).

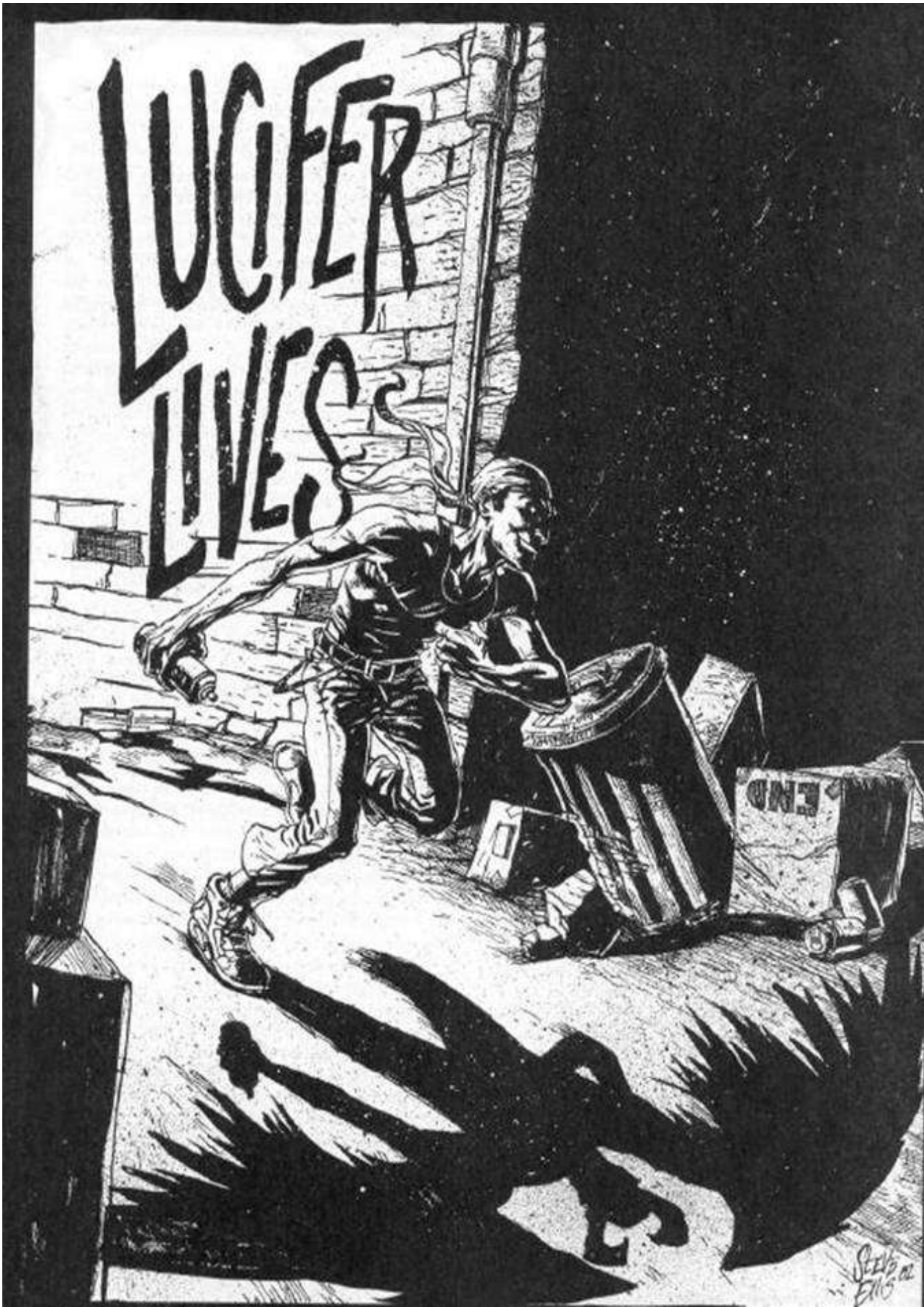
Демоны-рабы — это основные агенты Привязанных, отвечающие за безопасность хозяев, сражающиеся с их врагами и выполняющие самые сложные и ответственные задания по всему миру.

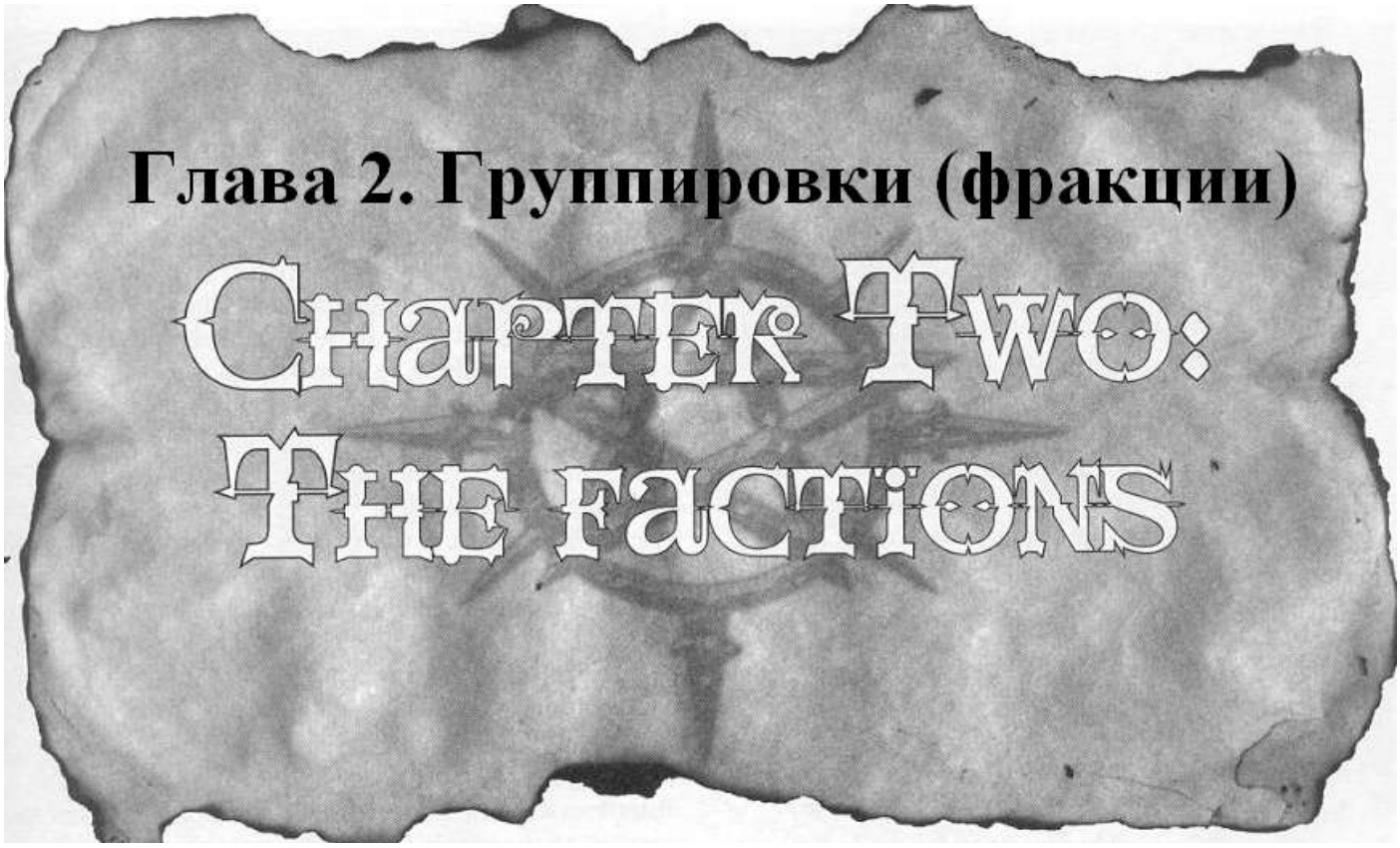
Зловещие планы

Сейчас, очнувшись от долгого сна, Привязанные заняты поиском почитателей, передачей сил и умений слугам, а также поиском, порабощением или уничтожением демонов. Кое в каких сторонах современной жизни Привязанные разбираются ничуть не лучше недавно вернувшихся падших, но благодаря информации от поклонников они быстрее адаптируются к переменам. Узы, связывавшие Привязанных с их прежними почитателями, оказались преимуществом, недоступным падшим. Когда эти демоны готовились погрузиться в дрему, они использовали остатки своей силы, чтобы наделить способностями не только свих последователей, но и их *потомков*. Эти семьи отличались силой, умом и влиянием, которые обеспечивали им превосходство над остальными смертными, в каком бы обществе они ни жили. Многие из таких родов процветали, и сейчас политики, богатые предприниматели и государственные служащие оказались связанными узами подчинения с адскими созданиями. Таким образом, привязанные смогли проникнуть в государственные учреждения, организации, в крупные промышленные корпорации, что дало им возможность получить власть, нужную для достижения их дальнейших планов.

В большинстве случаев планы этих монстров на удивление просты. Они хотят создать собственные королевства из современных народов, править из тени и пожинать веру, как делали это много веков назад. Но у самых древних Привязанных, в основном — у великих герцогов есть и иные цели: подчинение и ослабление человеческой расы. Эти чудовищные духи надеются воспользоваться имеющимися у людей возможностями для полного переустройства не только Земли, но и всей Вселенной, для превращения их в кошмар из своих снов. Для этого демонам нужно подчинить себе всю человеческую расу, сломив ее волю страхом, насилием и отчаянием.

Сейчас все усилия этих демонов направлены на получение власти, на проникновение в правительственные и международные организации, крупные компании, на организацию кризисов по всему миру. Агенты Привязанных стоят за увеличивающимся числом преступлений и кровопролитными войнами, за всеми теми событиями, в результате которых в душах множества людей на долгое время поселяются страх и отчаяние. Цель демонов — медленное разрушение человеческих душ, превращение их в клоаку, полную порока и гнили, уподобление мужчин и женщин самим Привязанным. В этом случае, убеждены демоны, людей можно будет поработить. Новая вселенная возникнет из пепла этого мира.


LUCIFER LIVES
END



Во тьме безутешной - блистающий праздник,
Огнями волшебный театр озарен;
Сидят серафимы, в покровах, и плачут,
И каждый печалью глубокой смущен.
Трепещут крылами и смотрят на сцену,
Надежда и ужас проходят, как сон;
И звуки оркестра в тревоге вздыхают,
Заоблачной музыки слышится стон.
- Эдгар Аллан По[4], Червь-победитель

«Жаждущий, Миротворец и Криптик заходят в бар…» Похоже на начало анекдота о падших, да? Но эта фраза может также стать и началом ваших хроник. Что вы будете делать, если персонажи игроков стремятся к прямо противоположным целям?

Проще всего решить эту проблему с помощь мастерского произвола. Вы сами выбираете группировку и объявляете, что все персонажи должны к ней принадлежать. Если такие меры вас не устраивают, а персонажи и так входят в одну и ту же группировку, вы можете позволить игрокам самостоятельно выбрать эту группировку. Мастер имеет полное право на такие действия, но это сковывает игроков, которые едва ли с пониманием отнесутся к мастерской «цензуре». Можно составить и смешанную партию – даже такую, в которой все персонажи не доверяют друг другу – и при этом добиться того, что никто не будет отращивать шестидюймовые когти, как только остальные повернутся к нему спиной. Следует помнить, что трения между фракциями под влиянием остальных факторов могут прекратиться.

Благоразумие

В приличных домах не принято говорить за обеденным столом о сексе, политике и религии. Точно также среди падших не принято прямо рассказывать о своих политических убеждениях.

[4] Эдгар Аллан По (1809—1849), американский писатель-романтик, критик. Классик новеллы (преимущественно трагической, «страшной», фантастической или юмористической; сборник «Гротески и арабески», 1840). Родоначальник детективной литературы («Убийство на улице Морг», 1841; «Золотой жук», 1843). Для зрелой лирики («Ворон и другие стихотворения», 1845) характерна тема трагических поисков красоты и ее смысла. Предтеча символизма.

Идеологическая составляющая – важный элемент личности демона, но не единственный. Для многих она не так уж и существенна. Не все Жаждущие – убийцы-психопаты, точно так же, как не все сторонники «зеленых» - разговаривающие с деревьями экологические террористы. В каждой фракции есть свои «умеренные», для которых личное важнее политики.

Таким образом, один из способов создать устойчивую группу персонажей – это убедить их держать свои политическое убеждения в тайне. В этом случае Пожиратель-Люциферианин не будет смотреть на Кнута-Жаждущего как на смертельного врага, которого надо уничтожить. Они будут просто двумя падшими.

Общий интерес или выгода

Когда возникает угроза жизни, политика часто отступает на второй план. Падшие, которые готовы были вцепиться друг другу в глотки в Айова-Сити[5], в Лос-Анджелесе становятся союзниками. В чем же дело? Лос-Анджелес – место обитания Привязанного к Земле, который коллекционирует падших, как бейсбольные карточки.

Даже если вы не хотите подвергать своих персонажей такой опасности, существует немало других обстоятельств, способных удержать падших от споров на тему политики. Иерархия Домов, возникшая еще до Падения, до сих пор имеет для многих демонов большое значение. Дьяволы, Кнуты и Преступники могут объединиться потому, что считают себя выше «младших» Домов Пожирателей и Убийц. Подобный эффект оказывают и полученные от Люцифера звания, основанные на личной доблести. Бароны и старшие лорды будут свободней себя чувствовать в присутствии равных себе. Но помните, что такие различия – палка о двух концах. Представители «младших» Домов и демоны низшего ранга могут возмутиться поведением «этой тупоголовой элиты».

При составлении смешанных групп можно учитывать положение Дома, личные достоинства (герои войны могут отлично поладить со своими товарищами по оружию), силу воспоминаний и прошлых привязанностей. К тому же персонажи, принадлежащие к разным Домам, могут отказаться от политических споров просто потому, что все они обладают разными силами и Знаниями, которыми удобнее пользоваться сообща.

Дружба

Элохим не всегда были раздроблены. Когда-то давно они, объединенные под властью Господа, творили этот мир. Даже после Падения мятежники стояли под одним знаменем. Возможно, персонажи работали бок о бок во времена Творения или сражались рядом в Войне Гнева. Если вы помните, как некто закрыл вас собой, сражаясь с двумя разъяренными серафимами, а вы в это время лежали израненный и пытались обращением пополнить свои силы… едва ли вы откажитесь от сотрудничества с ним просто потому, что вы – Фаутсианец, а он – Скрытный.

Предложив игрокам связать своих персонажей общим прошлым, вы сможете удержать их от ненужных споров. Игрокам это ничего не будет стоить. Более того, это даст им возможность придумать волнующие истории о героизме своего персонажа. Если между персонажами существует дружеская привязанность, их разговоры о политике станут прекрасным способом более полного раскрытия их личностей. Они могут убеждать друг друга в правильности своих взглядов и предлагать подумать над «политикой партии», но не перейдут к драке и не нарушат сюжет истории.

Скрытность

Сборище эмоциональных вегетарианцев с «левыми» взглядами – не самое подходящее место для обсуждения республиканских взглядов на пособия, выплачиваемые матерям. В таком обществе республиканец, скорее всего, будет улыбаться, кивать и поддерживать разговор на нейтральные

[5] Город на востоке штата Айова, на р. Айова. 62,2 тыс. жителей (2000). Центр сельскохозяйственного района (кукуруза, соя, свиноводство, разведение крупного рогатого скота). Пищевая промышленность. Деревообработка, производство стройматериалов, электроники, программного обеспечения. Айовский университет крупный медицинский центр. Среди достопримечательностей - старый капитолий (1840; в стиле неоклассицизма), резиденция первого губернатора "Плам-Гроув" (1844), библиотека Исторического общества штата, Университетский художественный музей, Музей естественной истории. Основан в 1839 как административный центр Территории Айова (в 1846-1857 столица штата), статус города с 1853.

темы. Для падших такой подход вдвойне оправдан, так как обсуждение политических разногласий может очень скоро перейти в битву. Некоторые Дома по природе своей отличаются скрытностью, другие научились держать свои секреты при себе во время долгой войны. В любом случае, умение не высказывать мнения, не совпадающие с мнением окружающих, - это не просто дань вежливости: нередко оно помогает выжить. В конце концов, не будут же персонажи ходить с названием своей группировки, нарисованным у них на лбу.

Такая скрытность может привнести в игру еще один уровень взаимоотношений, в особенности если убеждения одного из персонажей полностью противоречат убеждениям остальных. Если вы готовы к такому развитию событий, один из персонажей может стать «темной лошадкой» или даже тайным вредителем. О реальном положении вещей может знать только мастер и игрок, или же тайна будет храниться только на уровне персонажей – это зависит от того, насколько сильно информированность игроков «по жизни» отличаются от информированности их персонажей.

Если вы считаете, что действующий предатель среди персонажей будет скорее мешать, чем способствовать развитию истории, вы можете объяснить игроку, что открытое предательство может оказаться вредным для игры. Тем самым вы переведете конфликт с сюжетного на личный уровень. Вместо того, чтобы предавать товарищей, персонаж будет вынужден решать, чем именно он может поступиться ради них. При правильном подходе это может стать источником внутреннего конфликта – даже Муки, а если персонаж устанет от постоянной борьбы с самим собой, он может «увидеть свет в конце тоннеля» и поменять фракцию.

Правда и вымысел

Как и в случае с любой идеологией, можно выделить стереотипные черты приверженцев той или иной фракции. С точки зрения стороннего наблюдателя, все Фаустиане – бессердечные манипуляторы, Люцифериане – доверчивые идеалисты, а Жаждущие – сумасшедшие анархисты-разрушители. Хотя такие стереотипы могут оказаться полезными для Рассказчика – особенно когда ему приходится помогать игроку в формулировке мнений и понятий, - при создании хроники нужно учитывать, что реальность отличается от наших представлений о ней.

Фаустианцы

Цель Фаустианцев можно назвать типично «демонской». Они хотят завоевать мир и повернуть его против Бога. Они горды, могущественны и абсолютно уверены в собственной правоте. Но имеются некоторые нюансы, которые мастер может учитывать во время игры, особенно если игроки считают Фаустианцев *чересчур* стереотипными.

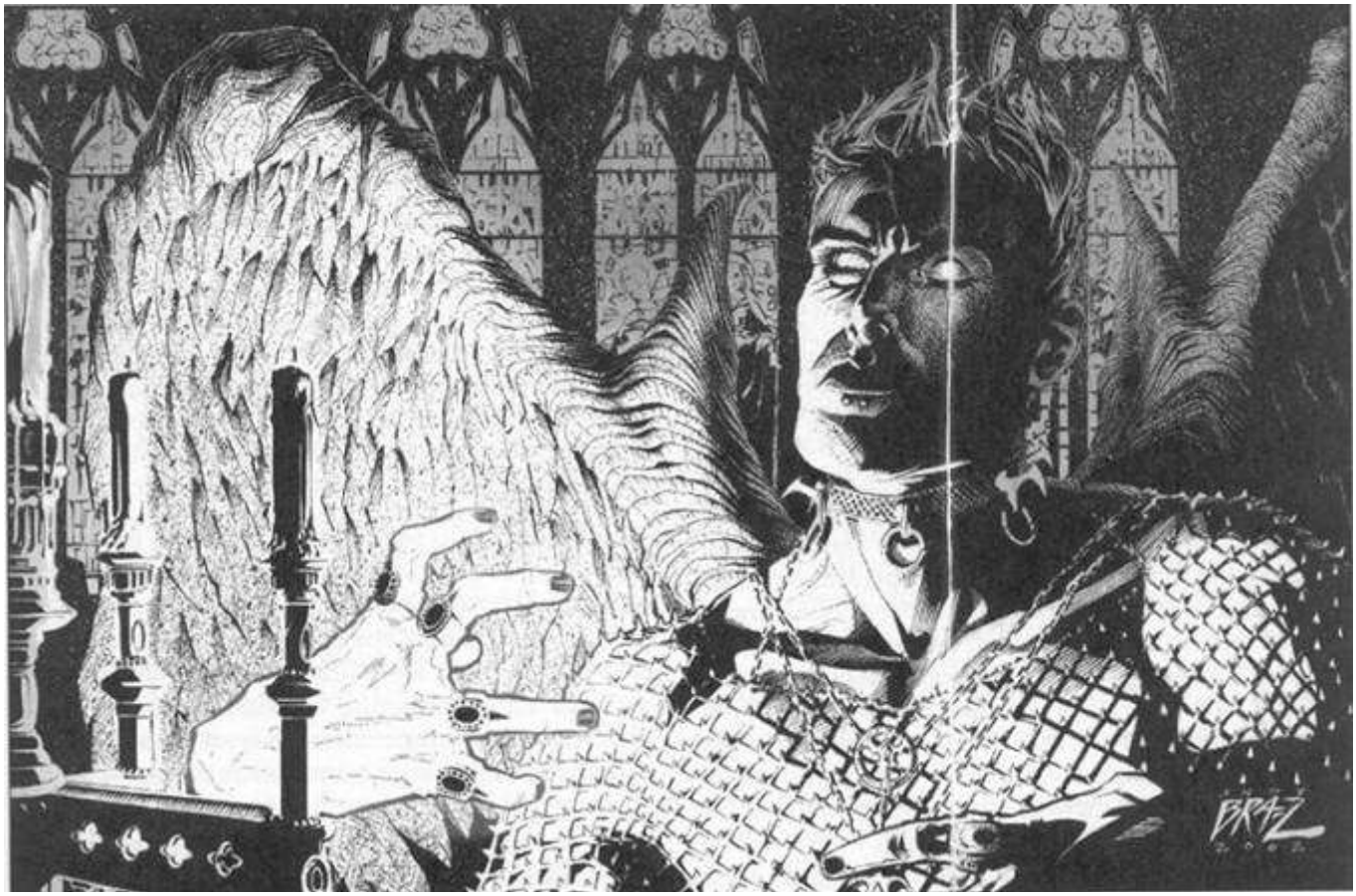
Прежде всего, многие Фаустианцы искреннее считают, что их «крестовый поход» для человечества полезен не меньше, чем для демонов. По их мнению, люди должны стать Богами… или стать единым с Богом… или, может быть, заменить Бога. Ситуация довольно запутанная, но похоже, что сам Бог именно это и имел в виду, создавая людей. Разумеется, не все Фаустианцы настолько великодушны. Кое-кто считает, что люди – всего лишь инструмент для достижения их целей. Такая убежденность может стать источником конфликта для персонажей-Фаустианцев, а также оружием, которое умные персонажи смогут направить против них.

Во-вторых, даже Фаустианец, презирающий отдельных людей, прилагает большие усилия по улучшению человечества в целом. Это, по его мнению, разумно. Можно не любить инструмент, но это не значит, что его можно оставлять под дождем. В конце концов, вам нужен рабочий инструмент в хорошем состоянии. Фаустианец заботится о счастье, здоровье и многочисленности людей по тем причинам, по которым владелец ранчо заботится о состоянии своего стада.

Известные Фаустианцы

Самый известный, величественный и могущественный Фаустианец – это Бельфигор. Он был Престолом Первого дома до Падения, затем, во время войны – высокопоставленным офицером Кровавого Легиона. Он – ходячее воплощений идей Фаустианцев. Герой войны, чьи мужество и сила принесли ему уважение даже Пожирателей, он также был превосходным стратегом. Его хитрость

часто позволяла ему на день опередить превосходящие силы врага. Если этого сделать не удавалось, его дерзкая самоуверенность часто помогала ему и его войскам выпутаться из сложных ситуаций куда успешней, чем более «разумное» поведение.



В Бельфигоре нет ни капли скромности, но его искусство собеседника приносит ему уважение тех, с кем он говорит. Если вы – «младший» Убийца, он будет смотреть вам в глаза и с чувством говорить рядовых, которые не позволяли погаснуть мятежу. Если вы – падший рыцарь, вам скажут, что только у вас и хватит смелости оценить его замысел. Если вы – Миротворец, он будет восхищаться вашим оптимизмом, если Жаждущий – вашей отвагой. Это не помешает ему убить вас, если он не сможет вас убедить, но, умирая, вы будете чувствовать себя достойным противником.

На самом деле Бельфигор умело скрывает свою Муку. Он очень сильно завидует человечеству и одновременно презирает его. Он презирает людей, потому что по одиночке они слабы, беспомощны и невежественны, но он завидует им, потому что именно они – избранники Божьи, возлюбленные и прощенные. С одной стороны, он хочет воспользоваться их привилегированным статусом, чтобы самому подняться на их уровень. С другой стороны, он хочет сбросить их вниз, до собственного жалкого положения, чтобы затем подняться вверх по их головам.

Бельфигору повезло – он завладел телом Париса Мурдоу, спасателя-парашютиста Береговой Охраны[6]. Парис спасал моряков, спускаясь с вертолета посреди бушующего в океане 10-балльного шторма и подплывая к их лодкам со спасательными жилетами. Мурдоу находился в превосходной физической форме, его красивое лицо и мускулистая фигура не давали заметить жестокой депрессии, которая разрушила его душу и позволила демону захватить тело. Бельфигору нравится, что его носитель полностью соответствует его величию.

Пока Бельфигор окапывался в Аризоне, Сенивель путешествовала по религиозным столицам мира, в равной степени наслаждаясь верой и искусством людей. По желанию меняя внешность и пол, она в одежде монахини бродила по Ватикану, в образе имама осматривала мечеть Скалы,

[6] Военизированная морская пограничная служба США. Функции: борьба с контрабандой, охрана кораблей и портов, поисково-спасательные операции, контроль за соблюдением федерального морского законодательства. Использует сторожевые корабли, патрульные катера, буксиры, ледоколы, вертолеты и самолеты. Создана в 1790 как Морская налоговая служба, затем преобразована в Службу сбора пошлин при помощи катеров. Современное название носит с 1915, когда Конгресс принял закон о присоединении к ней Спасательной службы. Около 40 тыс. служащих.

преобразившись в монаха, смотрела на Наклонного Будду[7]. Ее сердце радовалось огромным запасам Веры, накоплены в этих местах, но ее жестоко огорчало то, что близко к ним она подойти не могла. Двери базилики Святого Петра оставили ожоги на ее руках, пол мечети Скалы жег ей ноги, а глаза ее, смотрящие на статую Будды, горели и слезились.

В отличие от Бельфигора, Сенивель не перешла к отрицанию. Она без устали работает, стараясь вовлечь во фракцию как можно больше падших. Она поступает так как из-за личной убежденности – она гуманистка и действительно верит в то, что Фаустианцы могут исправить Мироздание, - так и по политическим мотивам. Сенивель, одна из немногих, подозревает, что Бельфигор разлюбил человечество, и надеется осторожными действиями склонить Фаустианцев на свою сторону. По ее мнению, это лучше, чем напрямую выступать против Бельфигора или дать ему понять о своих подозрениях. Она знает, что не сможет открыто противостоять прославленному военачальнику, но надеется, что сможет перехитрить его.

Сенивель обитает в теле Элоизы Тайлер, чья душа истощилась в двухлетней борьбе с анорексией, в равной мере разрушающей тело и душу. Сенивель порвала все связи с семьей Тайлер и изо всех сил старается игнорировать воспоминания и эмоции своей пятнадцатилетней носительницы, но порой сила удивления и восхищения – или гнева – Элоизы пугает ее.

Неизвестные Фаустианцы

Как и во всех остальных фракциях, среди Фаустианцев немало тех, кто не желает открыто признавать свои политические убеждения. Один из них – Гориэль, Пожиратель, присоединившийся к Жаждущим, но ничего не делающий для того, чтобы удержать их от жестокостей и насилия. Наоборот, он пытается натравить Жаждущих на тех, кто неугоден Фаустианцам. Сейчас он находится на Ближнем Востоке и получает немалое удовольствие, уничтожая отряды солдат, посылаемых тоталитарными правительствами. Жаждущим это нравится, так как приводит к дестабилизации обстановки в регионе. Фаустианцев это устраивает, потому что они надеются, что после падения тоталитарных режимов новые правительства пойдут по более прогрессивному (и близкому к идеалам Фаустианцев) пути.

Селеста Пенобскотт выбрала другой, окольный путь. Будучи одной из падших, она отказывается открыть свое настоящее имя или Дом. Ее восхищают возможности и влияние Привязанных к Земле, и, по слухам, она стремится вызнать все их ужасающие тайны.

Едва ли уважающая себя группировка (кроме Криптиков) признается, что преследует подобные цели. Но вместе с тем каждая группировка в тайне рада будет этих целей достичь. Селеста умудряется совмещать оба подхода, Бельфигор и Сенивель открыто возражают против исследований такого рода, но при этом обещают щедрую награду любому падшему, занятому расследованием этих тайн. И самый известный исследователь в этой области, конечно же, отщепенка Селеста Пенобскотт.

Публично порицая и втайне поддерживая ее, Фаустианцы убивают сразу двух зайцев. Они могут схватить или убить любого случайного исследователя, сунувшего нос в тайны Привязанных, и при этом не выглядеть лицемерами. Но при этом любой падший, столкнувшийся с Селестой, скорее выдаст ее и получит награду (или будет убит Фаустианцами), чем решит уничтожить любопытную демонессу. К тому же, преследования, которым якобы подвергается Селеста, вызывают доверие к ней у остальных падших, занятых изучением Привязанных.

Ресурсы

Фаустианцы готовы убеждать всех и каждого, что им удалось добраться до останков херувима, покоящегося на дне Аризонского кратера[8], но на самом деле дела обстоят не так хорошо. Размер и все предмета, упавшего в той местности, изначально были определены верно (150[9] футов и 300000 тонны), но, несмотря на ранние заявления Фаустианцев, с тех пор не было обнаружено никаких доказательств их версии. С течением времени у падших появляется все больше и больше догадок о том, что же там произошло на самом деле.

[7] Статуя Будды в Рангуне (Янгуне), столице Мьянмы (Бирмы).
[8] Аризонский кратер (кратер Бэринджера). Кратер метеоритного происхождения близ г. Уинслоу, шт. Аризона. Диаметр 1200 м. Глубина 175 м. Внутри и вокруг кратера найдены остатки метеоритного никелистого железа.
[9] Приблизительно 46 метров (1 фут – 30,48 см)

«Тело», якобы принадлежащее ангелу по имени Вейовис, должно было стать мощным источником энергии. Но Бельфигор тщательно скрывает правду и пытается убедить всех, что Фаустианцы по-прежнему обладают огромным тактическим преимуществом. Ради этого он выдает *реальные* преимущества фракции за достижения, ставшие возможными благодаря телу ангела.

Одним из реальных преимуществ группировки является обнаружение двух граней меча Архангела Михаила, который был сломан во время битвы, предшествовавшей падению Генхиннома. Одна из граней имеет форму *меча*, и кое-кто из ученых считает, что раньше этот меч назывался Экскалибуром. В любом случае, в руках падшего этот меч наносит урон с Силой +8 и может поражать даже нематериальных существ. Наносит усиливающиеся повреждения. Этим мечом владеет сам Бельфигор, который заявляет, что оружие изготовлено из мозга Вейовиса.

Вторая грань меча приняла более причудливую форму – это загадочная аномалия на стыке математики, метафизики и материального мира. Она позволяет физически удержаться на кончике меча; когда Михаил поражал кого-нибудь этой гранью, связи его жертвы с человечеством частично разрушались.

Фаустианцы преобразовали эту… особенность в пулю – одну-единственную пулю. Свойства аномалии таковы, что, когда пуля деформируется из-за удара, аномалия переходит на другой носитель. Иными словами, она переходит на другую пулю, специально подготовленную в соответствии с математической формулой аномалии.

На практике Фаустианцы владеют набором пуль – 9 мм, .45 «кольт», .38 Special, которые могут быть носителями аномалии. После использования пули № 1 аномалия переходит на пулю № 2, после использования пули № 2 магической становится пуля № 3 и т. д. Если вы выпустите пулю № 3 до пули № 1, никаких особых преимуществ это вам не принесет, зато разорвет цепь (Нельзя перейти от 2 к 4, минуя 3).

Любой падший и Привязанный, раненый пулей с активной аномалией, теряет единицу временной Веры. Если у жертвы нет запаса Веры, один из договоров Веры считается разорванным (выбирается произвольно). Разумеется, Фаустианцы с большой осторожностью обращаются с подобным имуществом… и убеждают всех, что их магические пули изготовлены из окаменелых остатков скелета Вейовиса.

Персонажи

Сюжет хроник с персонажами-Фаустианцами может быть самым разнообразным. «Сектанты» - наиболее типичный для Фаустианцев сюжет, отражающий их излюбленные способы действия, «Шпионы» - менее привычный и стереотипный.

«Сектанты»: Сама Сенивель просит персонажей отправиться в небольшой городок на западе США и организовать там филиал Церкви Научной Духовности (см. основные правила). Их целями будет (в хронологическом порядке): закрепиться в городе; набрать сектантов из числа отчаявшихся и маргиналов; улучшить их судьбу так, чтобы они стали рекламой Церкви; подчинить или опорочить остальные действующие в регионе церкви; организовать новые приходы традиционных конфессий (не связанных с ЦНД), чтобы привлечь консервативных верующих; поработить или заманить в ловушку самых богатых и политически активных граждан; вынудить «проблемных» горожан покинуть город, желательно – без применения насилия; подчинить себе весь город и сделать его форпостом Фаустианцев.

«Шпионы»: Персонажам предлагается отправиться в цитадель другой фракции и попытаться присоединиться к ней. Закрепившись, они должны завоевать доверие членов другой фракции, при этом постоянно передавая информацию обо всем происходящим своей фракции. После того, как персонажам станут доверять в достаточной мере, их руководители могут приказать им перейти к саботажу, пропаганде или даже прямому мятежу против фракции-противника.

Фракция, в которую засылаются агенты, обладает значительной властью на определенной территории. Проникновение в ряды Жаждущих (Губителей) повлечет за собой многочисленные битвы, целью которых будет как доказательство персонажами своей состоятельности, так и отвлечение внимания Жаждущих. Попытка вызнать секреты Скрытных или Миротворцев потребует большей ловкости и хитрости, так как эти фракции сами изучают Фаустианцев и их тайны. Если

Криптики или Миротворцы раскроют персонажей, они едва ли попытаются прикончить их – скорее, будут передавать им ложную информацию, а это может навести руководителей Фаустианцев на мысль, что их агенты предали идеи своей фракции. Присоединение к Люциферианам повлечет за собой как прямые действия, так и интриги, а также вынудит прибегнуть к политическим махинациям, необходимым для занятия высокой должности в иерархии Люциферианам.

Шпионы могут столкнуться с классической дилеммой: им могут приказать выступить против Фаустианцев. Чтобы еще больше запутать дело, мастер может приказать им *проникнуть в ряды* Фаустианцев и шпионить на враждебную фракцию.

Противники

Фаустианцы – отличные противники, они достаточно умны, чтобы нанести удар в спину, но при этом достаточно отважны, чтобы ударить спереди. Их махинации могут подчинить им весь мир (если им будет сопутствовать успех) или же еще раз обречь его на проклятие (если им не повезет), но их старания по установлению мира и забота о здоровье человечества (не важно, из каких побуждений они это делают) вызывают у их противников определенные затруднения.

«Лаборатория Веры»: Группа воинственных Фаустианцев – из тех, кто хочет поработить человечество, вместо того, чтобы способствовать его развитию, - проводит опасные эксперименты на арендуемом участке земли. Конкретнее, они похищают людей из кварталов, где жизнь ничего не стоит, и пытаются превратить их в бездумные орудия, способные лишь выполнять приказы и поклоняться демонам-Фаустианцам (возможно, самим экспериментаторам).

Лабораторию можно разместить где угодно, хотя лучше всего она впишется в реалии развивающихся стран. Если же лаборатория будет размещена в цивилизованной стране, экспериментаторам понадобится сильная поддержка со стороны законодательных и правоохранительных органов, чтобы скрыть суть экспериментов. С точки зрения мастера, это не так уж и плохо. Еще одна задача, которую надо решить…

Первым делом персонажи должны узнать о существовании такой лаборатории. Узнать о ней можно в ходе расследования (например, выслеживая старого врага) или из слухов. Особое значение в этом деле имеет политика, так как Люциферианы или Миротворцы, узнав о лаборатории, могут причинить Фаустианцам немало неприятностей. Но, хотя эти фракции совсем не против подложить свинью Фаустианцам, сами заниматься этим они не станут, чтобы не навлечь на себя гнев Фаустианцев. Скорее всего, они при помощи слухов и намеков попытаются вовлечь в это дело ваших персонажей. Рассказчик может также решить, что персонажей посылает на розыски сама Сенивель. Она не одобряет проводимые эксперименты и хочет, чтобы персонажи помешали их проведению. По ее мнению, в этом случае Фаустианцы решат, что такие эксперименты – бесполезное занятие.

Второй задачей для персонажей станет проникновение в лабораторию и (по возможности) ее закрытие. Если игрокам нравятся интриги и закулисная борьба, их персонажи могут втереться в доверие к экспериментаторам и саботировать работу. Если же они предпочитают прямые действия, персонажи могут просто вломиться в помещение и уничтожить там всех. Во втором случае возникает еще один аргумент «за» развивающиеся страны: кровавые разборки в отдельно стоящих строениях куда более уместны в горах северного Ирака, чем в горах западного Колорадо.

После проникновения в лабораторию персонажам придется принять немало важных решений. Что делать с «человеческим материалом»? Мастер может решить, что экспериментаторы похищают только самых отъявленных преступников (в конце концов, что может быть лучшим подтверждением теории, чем зарождение веры в душе кровожадного негодяя?). Позволят ли персонажи этим убийцам, насильникам и террористам просто уйти? Даже если не учитывать их склонностей и поведения, эти объекты могут стать отличными «аккумуляторами» Веры для не слишком щепетильных Фаустианцев. Решат ли персонажи убить их? Запереть? А разве после этого персонажи не станут такими же, как и те психи, что управляли лабораторией? Разумеется, вопрос морали может просто не интересовать ваших персонажей. В этом случае все терзания и размышления на данную тему можно опустить.

И последней задачей для персонажей станет как-то примириться с репутаций «демонов, разгромивших лабораторию». Они могут держать свои похождения в секрете, но удастся ли им это,

особенно если они действовали по наводке одного из политиков? Может оказаться, что на лабораторию персонажей навел Скрытный или Жаждущий, которого интересовали не столько страдающие люди, сколько возможность узнать секреты Фаустианцев и самостоятельно заняться изготовлением покорных источников Веры.

Возникает еще один вопрос: можно ли так промыть людям мозги, чтобы они *искренне* поклонялись указанному предмету или существу? Ответ на него каждый Рассказчик дает самостоятельно. Учтите, что этот вопрос может стать основой сюжета ваших хроник. Может ли Вера существовать без свободной воли? Если да, то как это характеризует человечество?

«Серый кардинал»: Станислав Вроджи стал слугой Кнута-Фаустианца. В обмен на верность Кнут «наградил» конкурентов и врагов Вроджи серьезными заболеваниями.

К этому делу придется отнестись серьезно, так как Вроджи – губернатор области в одной из бывших советских республик на берегу Каспийского моря. В своих владениях он – первое лицо, но на национальном уровне его значение невелико… пока. Он настойчив, амбициозен, а внезапная болезнь всех соперников вывела его в лидеры политической гонки.

При всем при этом Вроджи – гениальный реформатор. Он не пытается быть выше политических интриг – стоит только посмотреть на его союзников! – но при этом он изо всех сил старается достичь стабильности в регионе, улучшить социальную защиту и здравоохранение. Даже при наличии демона покровителя он, возможно, единственная надежда республики на более-менее хорошую жизнь. К своему положению слуги он относится как к неизбежному злу, как к расплате за возможность действовать. Он готов был умереть ради улучшения жизни своих сограждан, но оказалось, что расставаться ради этого с жизнью необязательно. Потеря души? А что такое душа?

Здесь и заключена основная интрига сюжета. Решат ли персонажи пожертвовать Вроджи и лишить жителей региона надежд на лучшую жизнь, или же дадут рабу Фаустианца возможность вскарабкаться на вершину пирамиды и возглавить страну (пусть даже небольшую и обедневшую)?

Как и в сюжете с лабораторией, немалую роль в этой истории могут сыграть политические партии. Возможно, кто-то дал персонажам исходную информацию? Может быть, у этого «кого-то» есть свой слуга-претендент на власть, до поры до времени скрывающийся в тени? (В этом случае участие еще одного Фаустианца маловероятно: деятельность Вроджи устраивает оба крыла фракции). Возможно, Жаждущие хотят ослабить регион и погрузить его в анархию. Или еще кого-то из демонского сообщества беспокоит мысль о главе страны, находящемся под влиянием демона.

Даже если персонажам нет никакого дела до судеб сотен тысяч жителей бывшего СССР, победить Вроджи будет не так-то просто. У него имеется вооруженная охрана, закон на его стороне, Фаустианцы так просто от него не откажутся, к тому же его могут поддерживать местные оптимисты, ничего не знающие, но *искренне верующие* мусульмане, желающие навести порядок в стране.

На третьих ролях

Может получиться так, что ни персонажи, ни их противники не будут Фаустианцами. Но это не значит, что Фаустианцы вообще не будут участвовать в хронике. В конце концов, сторонники этой фракции любят иметь дело с людьми, которые не являются их врагами, но которыми с легкостью можно пожертвовать (Фаустианцы *могут* пожертвовать и друзьями, но без особой охоты).

«Третьестепенные» Фаустианцы хотели бы, чтобы персонажи считали их союзниками, но Рассказчик всегда должен помнить, что Фаустианцы преследуют свои собственные цели. Если они считают, что данного соперника не удастся обратить в свою веру, они не будут тратить времени на споры. Скорее уж они будут поощрять распри (хотя и в тайне), так как энергия, которую ваши персонажи и их враги растратят в борьбе друг с другом, не будет потрачена на борьбу с Фаустианцами. Поэтому в обмен на определенную плату они оказывают лишь краткосрочную, незначительную помощь. Впрочем, в случае неудачи можно рассчитывать на скидку. Если же кому-то не повезло, и он ввязался в разборки с Криптиками или Жаждущими, оплата и вовсе будет незначительной – для Фаустианцев *настоящей наградой* станет возможность причинить своим врагам неприятности.

Прекрасное будущее

Если персонажи показали себя достойными представителями Фаустианцев, за время хроники их фракция может добиться значительных успехов. Цели, достигнутые фракцией, зависят от того, насколько удачно персонажи будут стравливать между собой остальные группировки, будут ли они способствовать проведению и сохранению в тайне проектов Фаустианцев, а также от уместности и разумности предлагаемых персонажами инициатив.

Неуязвимость: у Фаустианцев имеется укрепление, взять которое силами одной фракции не представляется возможным. Что еще важнее, человеческие правительства тоже никак не могут причинить вред этому укреплению.

Значительный контроль над человечеством: власть над миллионом человек приблизит Фаустианцев к их конечным целям. Под властью здесь имеется в виду управление всеми аспектами жизни людей, а не прямое подчинение.

Общественное признание: надеяться, что люди поверят в демонов, учащих сражаться с Богом, было бы слишком смело, но широкое распространение (или хотя бы признание) философии Фаустианцев, утверждающей, что люди могут стать равными богам, уже будет несомненным успехом.

Получение больших объемов Веры: если бы Фаустианцам удалось собрать Веру от 10000 слуг… что ж, они смогли бы перестроить вселенную. В зависимости от того, к какому крылу фракции попадет эта Вера, она будет использована для исцеления или дальнейшего закрепощения человечества.

Печальное будущее

С равным успехом ваши персонажи могут противостоять замыслам Фаустианцев. Ум, удача и везение (и масштаб вашей хроники) помогут им добиться краха Фаустианцев. Для фракции может наступить печальное будущее:

Превращение в парий: сейчас наиболее презираемая фракция – Жаждущие. Если будет доказано, что Фаустианцы занимаются чем-то предосудительным, все презрение может обрушиться на них, а это серьезно повредит их планам, так как все остальные фракции будут обращать на их действия пристальное внимание.

Массовое дезертирство: значительные и частые провалы могут привести к тому, что многие падшие просто отказаться от философии Фаустианцев. Как и многие другие течения, она станет принадлежностью истории – изящной и забавной безделицей, но уж никак не руководством в жизни.

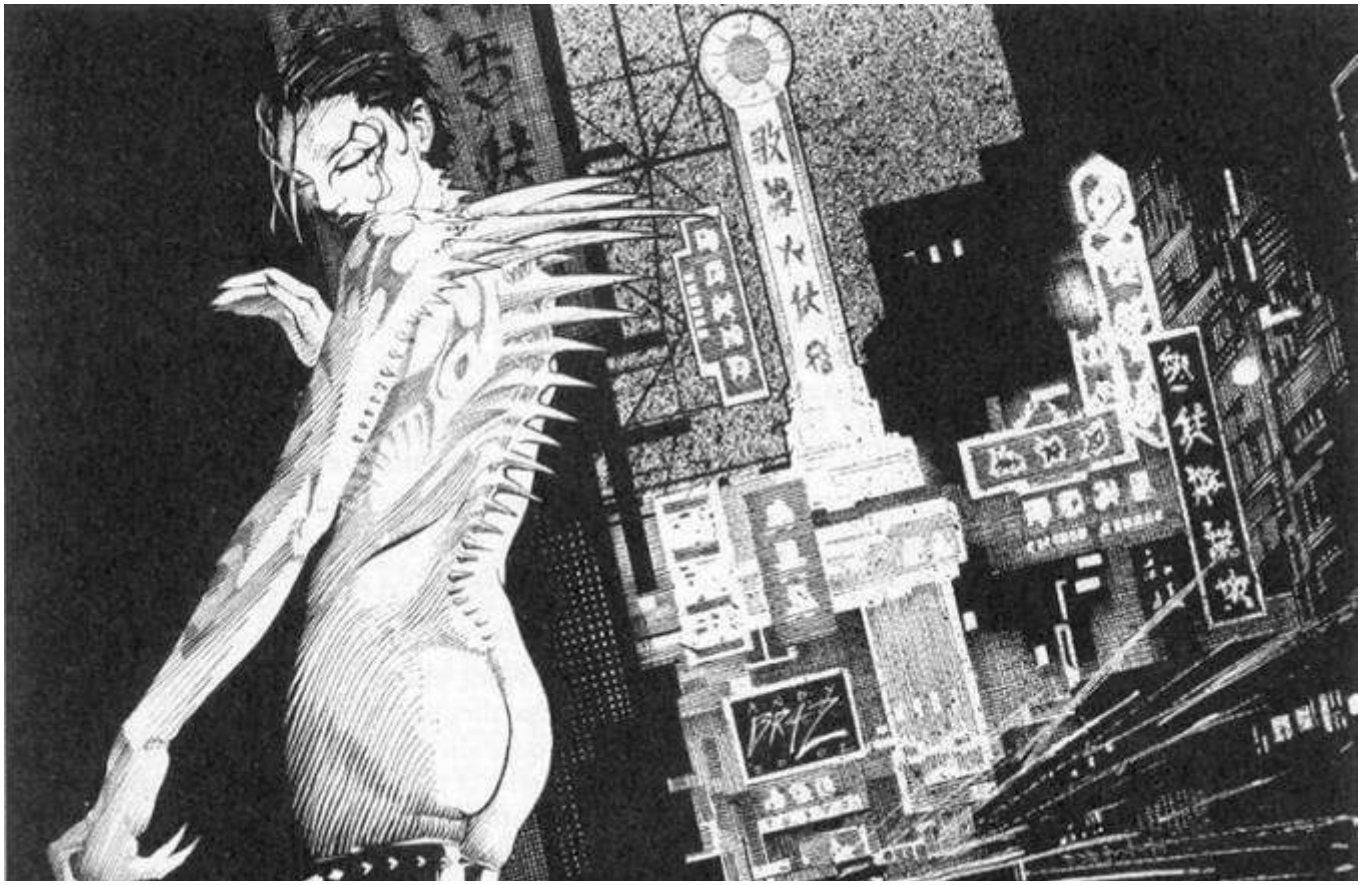
Потеря маневренности: Бельфигор или Сенивель усилят контроль над фракцией, может произойти непредвиденная катастрофа. Гуманисты и их противники не могут прийти к согласию, но оба рыла фракции выполняют общую работу. Потеря одного крыла приведет к тому, что многие Фаустианцы впадут в отчаяние и отпадут от фракции – или потеряют бдительность, что еще хуже.

Крушение надежд: чем хуже живут обитатели Земли, тем сложнее Фаустианцам создать свою утопию. На фоне голода, войн и эпидемий уверенность Фаустианцев в лучшем будущем выглядит глупо.

Скрытные (Криптики)

Самой сильной стороной Скрытных является нечеткость их конечных целей. Одновременно она же является и самой большой их слабостью.

Сильной стороной это является потому, что такая неопределенность не дает им уйти в мечтания, свойственные Люциферианам и Фаустианцам. Отсутствие четкой «линии партии» позволяет Скрытным воспринимать вещи такими, какими они являются на самом деле. Фаустианцы и Люцифериане часто имеют дело не с действительностью, а со своими представлениями о ней.



Примером такому поведению может стать явление Люцифера в Лос-Анджелесе. Для Люциферианоно стало свидетельством того, что Враг по-прежнему ведет битву и нуждается в сильной армии. Многие Фаустианцы восприняли это событие как пропаганду со стороны Люциферианы, так как появление Денницы в их сценарий никак не укладывается. И только Скрытные отнеслись к явлению Люцифера просто как к событию: Люцифер где-то поблизости, это факт, все остальное – лишь догадки.

Но такая открытость и проницательность мешает Скрытным сосредоточиться. Стремясь познать все, исследователи не склоняются ни к чему определенному. Их фракция часто с сильным запозданием реагирует на махинации противников и редко замышляет свои собственные. К тому моменту, как им становится известно о том или ином событии, время для ответа на него уже бывает упущено.

Отсутствие четкой идеологии означает, что под знаменами фракции собираются самые разные Элохим. Годность определяется по отсутствию веры во что бы то ни было, даже свойственной Жаждущим веры во всеобщую гибель. Такая широта взглядов привела к тому, что фракция превратилась в своего рода политическую свалку. Здесь можно встретить ясноглазых романтиков, чей романтизм чересчур силен даже для Миротворцев, сумасшедших отщепенцев, не принятых даже Жаждущими, и одержимых властью гордецов, от которых отказались Фаустианцы. Скрытные сильно отличаются друг от друга, порою им удается создать на удивление эффективные сообщества, но, несмотря на всю их эффективность, эти сообщества представляют собою взрывоопасную смесь личностей и характеров.

Известные Скрытные

На текущий момент самым известным скрытным является Ахрималь, обитающий в теле Герхарда Либнера. Он находится в довольно странном положении, так как его признали вождем практически по умолчанию. Он никогда не стремился к власти и известности, но Криптики все равно считают его своим лидером, так как он – идеальный Скрытный по природе своей. Он независим, не довольствуется очевидными фактами, буквально одержим любопытством, ему не нужна власть – ни для себя лично, ни для построения иллюзорного «нового Эдема». Скрытные уважают его и идут за ним потому, что он никогда не стремился их возглавить. Он не наделяет полномочиями, не

предлагает планов и не имеет ни малейшего понятия о том, что такие Библиотекари. Но во всех своих действиях он может быть уверен в одном: Криптики наблюдают за ним и в случае необходимости помогут ему.

Либнер жил и работал в Берлине, но в качестве падшего ему приходится много путешествовать. На некоторое время он освободился от обязанностей офицера полиции, сославшись на посттравматический стресс, полученный в результате дела Джереми Листа (на самом деле его снабжают деньгами Скрытные, но Ахрималь упрямо надеется, что недостаточно уважительная причина его отсутствия заставит *polizei* расследовать туманное прошлое Либнера).

Ахрималь чувствует себя обязанным Скрытным и искренне считает, что они - единственные падшие, осознающие реальное положение дел. Но при этом порой он желает, чтобы они оставили его в покое. Он с радостью принимает их помощь, но ему не нравится, что к нему относятся как к герою. Он знает, что в природе Элохим искать себе вождя, но не понимает, почему этим вождем должен быть он.

Одной из причин того, что Ахрималь позволяет себе быть недовольным званием лидера, является Гипонтель, который взвалил на себя *большую часть* обязанностей по управлению фракцией, но при этом не возражает против Ахрималя в качестве фиктивного руководителя.

Гипонтель обитает в теле низенького 60-летненго толстяка по имени Зви Радванска, управляющего небольшой компьютерной фирмой в Бомбее. Соседи Зви немало удивились перемене, произошедшей во властном, деспотичном старике после того, как его телом завладел демон. Теперь толстяк-предприниматель отличался дружелюбием, обаянием и любезностью. Никто, однако, не заметил, насколько успешнее стало развиваться дело Зви после этой перемены.

Гипонтеля не сильно заботит, есть ли у него друзья среди людей, он просто решил, что ими проще управлять пряником, а не кнутом. Куда больше его интересует возможность найти Элохим, с которыми он сражался бок о бок в Войне Гнева, но, несмотря на усилия Скрытных и Библиотеку, в этом он пока не преуспел.

Он надеется, что ему удастся привлечь старых товарищей на свою сторону и с их помощью превратить фракцию в нечто более значимое и цельное. Это Ахрималь может стремиться к знаниям ради знаний, для Гипонтеля же знания – источник могущества, которое нельзя не использовать. Он стремится установить связи с другими фракциями, даже если их философия его не привлекает, потому что надеется, что рано или поздно одна из них превратится в организацию, которую он с радостью поддержит. В этом отношении он, возможно, еще больше похож на Криптика, чем Ахрималь. Гипонтель мыслит настолько широко, что даже не отрицает возможной неправоты Криптиков.

Гипонтелю нравится власть. В отличие от большинства Скрытных, его больше интересую планы, а не факты. Составление *Селестиномикона* и *Крусианомикона* было его идеей. Как глава и руководитель Искателей[10], он единственный из Элохим знает всех Библиотекарей. Но ему совсем не хочется, чтобы им восхищались, следовали и наблюдали за ним – не более, чем Ахрималю. Его устраивает, что формально фракцию возглавляет Ахрималь – это позволяет ему руководить, оставаясь в тени.

Неизвестные Скрытные

Скрытные – единственные из падших, кто не просто постоянно общается с одним из Привязанных, но и считают его (точнее, ее) своим соратником.

Харуда не является одной из самых сильных Привязанных, не была она и среди тех 666 демонов, что были вызваны на Землю за долгие тысячелетия. Она – падшая из Дома Осквернителей, очутившаяся в теле Миу Ляо, покинутой любовницы неуравновешенного терапевта из Гонконга. Завладев телом Миу Ляо, она присоединилась к Скрытным и приступила к изучению Гонконга и соседних стран, но очень скоро с головой увязла в разборках двух банд, направляемых демонами. Миу убили, но Харуде удалось закрепиться в материальном мире, вселившись в некий предмет.

[10] *Quaesitory*, от лат. *quaesitio* «следствие, поиски».

До того, как слиться с Харудой – даже до того, как вступить в неудачную связь с женатым врачом – Миу была замужем и была счастлива в браке, но затем овдовела. Вообще-то, именно желание заменить умершего мужа и подтолкнуло ее на поиски любовников. Невинные воспоминания Миу смягчили Харуду и стали своего рода барьером для ее Муки. Поэтому после гибели тела Харуда в качестве реликвария выбрала тщательно хранимое свадебное платье Миу.

Харуде удалось связаться с одним из своих слуг, и он спрятал платье. Теперь оно принадлежит фракции Криптиков. Они тщательно скрывают, что общаются с «одним из этих ужасных чудовищ», но при этом вовсе не хотят отказать в помощи агенту, работавшему на них и попавшему в беду. Особенно если учесть, что этот агент может помочь им проникнуть в тайны Привязанных: что они собою представляют, какие у них слабости и почему они полностью утратили связь с человечеством.

Ресурсы

Самая известная и понятная ценность Скрытных – это *Селестиномикон* и *Крусианомикон,* книги о падших и Привязанных соответственно.

Селестиномикон – это нечто среднее между ежегодником, телефонным справочником и полицейским досье. Каждый Скрытный обязан сообщать комитету *Селестиномикона* все, что он знает о том или ином падшем, Человеческие имена, информация о Домах, положение в Святом Воинстве, звание в Адском Воинстве, деятельность во время войны – эти данные известны по большинству Элохим. Криптики собрали такого рода информацию примерно по 70% ангелов, отпавших от Неба.

Более ценная и полезная информация – например, местонахождение носителя, принадлежность к той или иной фракции, текущие планы – встречается реже. Такие подробности известны только о 15% всех Элохим, оказавшихся на Земле, и многие из этих 15% сами принадлежат к фракции Скрытных.

Информация об Истинных Именах крайне скудна. Только 2% от всего Нечестивого Воинства согласились записать свои Истинные Имена в *Селестиномиконе*, и только потому, что получили прямой приказ от своих руководителей-Скрытных.

В *Крусианомиконе* содержится информация об 11 Привязанных к Земле, их местоположении и реликвариях. Многие и многие страницы заполнены теориями о происхождении и деятельности того или иного Привязанного, приведены списки их рабов, потенциальных агентов и предполагаемых целей. Для шести из них известны Небесные Имена, что позволяет установить Дом, положение и звание демона, а также выяснить, чем он занимался во время Войны гнева. Ни одного Истинного Имени Привязанных к Земле в *Крусианомиконе* не указано.

Эти книги – не большие тома в кожаном переплете, мирно покоящиеся на полке, но и не файлы в формате . rtf, которые можно похитить и разместить в Интернете. Скрытных такие варианты не устроили. Печатные тексты слишком легко уничтожить и слишком трудно сохранить, а файлы очень легко украсть и скопировать. Криптики нашли решение, которое, как они надеются, позволяет избежать этих проблем.

Вместо того, чтобы вести записи, 14 Скрытных – по двое из каждого Дома – дословно, страницу за страницей, выучили текст обеих книг. Этих демонов, являющихся сердцем фракции Скрытных, называют Библиотекой или Библиотекарями. Их имена и местоположение держатся в тайне.

О том, кто они, известно только семи демонам (по одному от каждого Дома), которых называют Искателями. Будучи официальным представителем Библиотеки, каждый из них знает четырех Библиотекарей – двух из заучивших *Селестиномикон*, и двух из заучивших *Крусианомикон*. Когда к одному из Искателей поступает санкционированный запрос на информацию об одном из падших или Привязанных, он вызывает двух Библиотекарей и записывает то, что они ему говорят. В случае возникновения расхождений второй Искатель призывает еще двух Библиотекарей, чтобы можно было сравнить тексты. Забывчивому Библиотекарю просто указывают на допущенные незначительные ошибки. В случае серьезных ошибок должны приниматься более суровые меры, вплоть до замены Библиотекаря другим демоном, но все надеются, что до этого не дойдет: ведь прежний Библиотекарь будет владеть ценной информацией, его нельзя будет так просто отпустить…

Все Искатели отличаются твердостью духа и невероятной занятостью, к тому же их фанатично охраняют. Встретиться с одним из них и задать вопрос несложно, если вы – Скрытный, но при этом они всегда хотят знать, *зачем* вам понадобилась данная информация, а затем ваш ответ дополнит ваш раздел в *Селестиномиконе*. Если вы принадлежите к другой фракции, до для получения информации вам нужно или войти в доверие к Скрытным или просто заплатить - желательно, информацией, и при этом стоящей. Фракция не платит за информацию, же известную Библиотекарям, кроме тех случаев, когда она позволяет прояснить некоторые неясные места. Если вы не понравились Скрытным, они могут просто выслушать вас и сообщить, что эта информация у них уже есть, спасибо (даже если на самом деле это не так).

Персонажи

Хроника с персонажами-Скрытными может быть многогранной и непредсказуемой. Можно воспользоваться стандартным сюжетным ходом: Скрытный узнает нечто странное и пытается выяснить, о чем же на самом деле идет речь. Довольно просто, да. Персонажи-Скрытные и так отличаются сильным любопытством и желанием сунуть нос не в свое дело. ГНо у такого подхода есть и свои недостатки: хроника может стать несвязной, утратить единую сюжетную иллинию и рассыпаться на кусочки. У части игроков это не вызовет никаких затруднений, им даже понравится решать «загадку недели», почти никак не связанную с предыдущими их действиями. В этом случае мастеру не придется держать в голове кучу подробностей. Но если вы предпочитаете более традиционную хронику, с сюжетом, постепенным нагнетанием напряжения и развязкой, вам придется немало потрудится над персонажами из фракции Скрытных.

Мастер может решить эту проблему несколькими способами. Он может держать *в уме* некий фактор, объединяющий все на первый взгляд разрозненные происшествия. Например, причиной необъяснимых событий в городе может стать присутствие поблизости служителей Привязанных. Рабы Привязанных – отличные противники, к тому же они почти всегда хорошо замаскированы. Предположим, имеется ряд вроде бы не связанных между собой событий: местный демон неожиданно начинает вести себя так, будто он является владыкой города; на одного из персонажей нападают прямо у него дома; у другого персонажа двое слуг внезапно начинают сильно переживать из-за договоров. Кажется, эти происшествия ничего не связывает. Но на самом деле оказывается, что один из служителей Привязанного подобрался к тем двум слугам и амбициозному демону, а второй, более прямолинейный, натравил головорезов на одного из персонажей. Если персонажи сведут воедино все улики, они смогут понять, что же происходит.

Можно действовать и прямо противоположным образом. Если ваши игроки амбициозны и хитры, а персонажи полностью отражают их характеры, мастер может ослабить контроль над игрой и просто реагировать на повороты сюжета, предлагаемые игроками. Такая свобода поведения может привлечь к персонажам внимание. Успех какого-нибудь масштабного заговора (в стиле Фаустианцев и Люциферианан) для Скрытных значит очень много. Впрочем, не меньше для них значит и провал.

Ниже приведены два сюжета для Скрытных.

Обнаружение предателя: Скрытные считают – и небезосновательно – что один из падших продался Привязанному. В обычной ситуации особой паники это бы не вызвало. Но тот падший занимает видное место в одной из фракций (вероятнее всего, Люциферианан или Фаустианцев). Нельзя допустить, чтобы Привязанные заполучили в свои руки такую власть, чтобы они начали склонять на свою сторону и остальных членов этой фракции. Персонажам поручено остановить агента Привязанных. К сожалению, он слишком силен для того, чтобы его можно было просто убить, обладает солидными связями, которые не позволяют просто так согнать его с занимаемого места, и слишком популярен, чтобы пасть жертвой клеветнической кампании. Чтобы победить его, персонажам придется атаковать его сразу по трем фронтам – на политическом уровне, физическом и астральном, при этом действовать так, чтобы их участие не выплыло на поверхность. Выполнение столь сложного задания потребует времени, но негодяй не уйдет от возмездия. (Позаботьтесь о том, чтобы у персонажей были *настоящие, весомые* причины ненавидеть этого демона. Это вызовет у них личную заинтересованность и сделает месть слаще.)

Ударная группа: членов фракции повсеместно считают заучившимися неврастениками, и при сравнении с более воинственными группировками, например, с Жаждущими или Люциферианами, они такими и выглядят.

Но фракции *нужны* бойцы, и они у нее есть: это ваши персонажи.

Если игроки хотят, чтобы в хронике были и бои, и расследования, им стоит сделать своих персонажей «командой головорезов». Когда пропадет один из исследователей фракции, команде придется выяснить, кто стоит за его исчезновением, и наказать негодяя. Падшие города пытаются вытеснить Скрытных? Ваши персонажи помешают им в этом.

Этот сюжет не подразумевает сплошных драк, стычек и кровопролития. Персонажи должны проявлять осмотрительность, так как им часто придется попадать в непредвиденные, непонятные и опасные ситуации. Они *могут* победить, если *правильно* применят силу. Если же они просто будут бросаться на кого попало, окружающие быстро их возненавидят.

В случае правильного отыгрыша персонажи станут демонами, с которыми шутки плохи. Если же отыгрыш окажется не на высоте, остальным действующим лицам просто *придется* что-то делать с персонажами.

Противники

Скрытные могут быть интересными персонажами – и интересными противниками. Они подвижны, хорошо информированы и любопытны. К тому же, отсутствие четкой идеологии позволяет найти Криптика, который будет ненавидеть ваших персонажей, не важно, за что.

Вопрос заключается в следующем: а что этот Криптик будет делать? Эта фракция не имеет четкой иерархии, как Люцифериане, и не отличается бесстрашием, как Жаждущие. Так в чем же опасность?

Их сила заключена во владении информацией.

Они знают всех, кто желал бы насолить вам, даже если эта вражда возникла еще в Век Гнева. Все ваши старые враги будут знать, как зовут вашего носителя, где он живет и чем занимается. Совершенно незнакомые вам падшие, цели которых никак не совместимы с вашими, будут появляться из ниоткуда, стоит вам только ненадолго расслабиться. А если вы имели неосторожность рассердить кого-то – например, вашего господина, которого вам пришлось вытаскивать из Бездны, - информация о вас (в том числе и ваше Истинное Имя) может оказаться записанной в *Селестиномиконе*.

Скрытные могут быть мелочными, хитрыми и мстительными, и им очень сложно нанести ответный удар, не заработав репутации «убийцы Скрытных» и соответствующей записи в *Селестиномиконе*.

Ребенок Розмари: рано или поздно такое должно было случиться. Один из падших вселился в тело Розмари Мойер, а Розмари Мойер была на пятом месяце беременности.

Демоны бесплодны, вне зависимости от пола. Без искры Божественной силы они не могут создать новую душу, и точно также они не могут создать лишенное души тело. Но ребенок Розмари уже был зачат, и он не погиб после того, как в тело его матери вселился демон. И падшие, и смертные считают, что ребенок жив и нормально развивается.

Скрытных (разумеется) интересует, чем же все это закончится. Быть может, случится выкидыш? Сумеет ли падший, завладевший телом Розмари, соединить врожденную Веру младенца и свои собственные силы? И есть ли уже в зародыше Божья искра?

К несчастью для Криптиков, они не знают, кто именно вселился в тело Розмари. К несчастью для персонажей, они об этом знают. Смогут ли персонажи спрятать или защитить ее и дождаться родов – если те когда-нибудь начнутся?

Побег из Библиотеки: один из персонажей случайно получил весточку от своего старого знакомого, с которым бок о бок сражался во время Войны Гнева. Тот оказался в запутанной ситуации. В свое время он вышел на Скрытных и даже стал одним из Библиотекарей, но сейчас он хочет уйти из фракции. Он больше склоняется к философии (называется фракция, к которой принадлежат персонажи), и недавно ему стало известно, что Скрытные замышляют что-то против

этой фракции. Его нужно освободить из того места, где он сейчас содержится, в этом случае есть возможность получить копию одной из Двух Книг (с последними дополнениями на момент освобождения этого демона). Сам он знать не знает, где он находится (часть системы защиты), к тому же его хорошо охраняют… но разве это может остановить героев? Разумеется, нет.

Если вы хотите усложнить сюжет, вы можете сделать так, что этот знакомый окажется двойным агентом, а весь хитроумный план «спасения» был разработан только для того, чтобы передать персонажам ложную информацию.

На третьих ролях

Представители этой фракции, не будучи ни главными персонажами, ни их противниками, могут стать для Рассказчика превосходным средством воздействия на ход сюжета. Им есть что предложить другим фракциям, и практически всем фракциям есть что предложить Скрытным. Являясь своего рода хранилищем информации, фракция Скрытных может помочь как персонажам, так и их врагам, поделившись частью своих знаний (совсем небольшой частью!). Иными словами, Скрытные помогут мастеру уравновесить игру. Если противники персонажей по той или иной причине не могут самостоятельно вести борьбу, они могут обратиться к Скрытным и за определенную плату получить информацию, которая затем будет использована против главных героев. Аналогично, зашедшие в тупик персонажи могут обратиться к Скрытным с просьбой о помощи.

Прекрасное будущее

Персонажи, чьи действия оказались наиболее эффективными, могут помочь своей фракции следующим образом:

Иерархия: Скрытные на удивление неорганизованны. Они не похожи на армию, как Люцифериане, не являются они и «агентами» общего дела, как Миротворцы. Члены этого сообщества объединены лишь общей верой. Если персонажам удастся навести среди них порядок и научить их отвечать за свои действия, фракция сможет делать все то, что она делает сейчас, но значительно быстрее и эффективнее. В качестве награды персонажи могут получить ответственные должности.

Политическое влияние: сейчас Скрытные – лишь один из участников политической игры. Их кажущаяся незаинтересованность в достижении установленных целей может сделать их одним из главных игроков. Став беспристрастными арбитрами для всех остальных, они смогут влиять на взаимоотношения между фракциями.

Оккультная мощь: с другой стороны, фракция может просто собрать достаточное количество Истинных Имен или артефактов, произведенных во время войны. Если вас привлекает возможность провести хронику с участием существ из других «линеек», именно Скрытные могут стать теми, кто управляет одержимыми, подчиняет себе группу неосторожных магов или заключает союз с одним из вампирских кланов.

Печальное будущее

Неудача может принять одну из двух указанных ниже форм, особенно если Скрытным противостоят яркие персонажи, а их сторонники не отличаются острым умом:

Раскрытие тайн: если один из Библиотекарей уйдет к другой фракции, это нанесет Скрытным ощутимый удар. Ущерб не будет невосполнимым – Библиотекарь знает лишь один из двух Томов, но Скрытным придется приложить немало сил, чтобы удержаться на занимаемых позициях. Потеря двух демонов, запомнивших разные тома, станет настоящим бедствием. Если один из Томов станет известен *всем* фракциям, бедствие будет сравнимо с катастрофой. А если оба? Скрытные перестанут быть хоть сколько-нибудь весомой политической силой и превратятся в клуб по интересам.

Идеологические расхождения: сейчас у фракции нет единой идеологии, что позволяет ее членам придерживаться самых разнообразных убеждений. Но если Криптики увлекутся политикой, фракция может распасться на мелкие группы, каждая из которых будет считать свое видение ситуации «единственно верным».

Люцифериане

Позицию Люцифериан можно выразить следующими словами: «То, что нас заковали в огненные цепи и на десять тысяч лет сослали в Ад, еще не значит, что мы *проиграли*». Они по-прежнему ведут войну, подчиняются приказам, готовы к мгновенным действиям по первому слову своего вождя – или, если вождя нет, любого высокопоставленного демона.

Если Фаустианцы похожи на современную корпорацию, а Скрытные – на факультет университета, то Люцифериане – это армия. Нижестоящие здесь беспрекословно подчиняются вышестоящим. Падший рыцарь может вежливо не согласиться с теориями или высказываниями лорда, точно так же, как морской пехотинец может не соглашаться со своим командиром на поле боя. Но, как и в случае с пехотинцем, неподчинение приказу просто недопустимо. Для всех Элохим честь (или, если хотите, привычка повиноваться) – их вторая натура, хотя, конечно, без исключений не обходится.

Главная цель Люцифериан – найти Денницу и восстановить его на посту главнокомандующего, но это не *единственная* их цель. Сейчас они ведут себя как армия мятежников на территории противника. Они создают убежища, собирают информацию, изобретают способы связи и пытаются привлечь к себе партизан

Но, как ни странно, они не сражаются с врагом. Во время заключения «армия Люцифера» непрестанно обсуждала, что же она будет делать после освобождения. На протяжении тысяч лет многие Люцифериане только об этом и думали. Они верили, что, выйдя из заключения, увидят Небесное Воинство, поджидающее их. Но ничего подобного не произошло.

На Земле их ждала не организованная армия противника, а Привязанные к Земле, конкурирующие политические фракции и, самое главное, великое множество технологически «подкованных» и искушенных в философии *людей*.

Армии Люцифера пришлось разделиться на три легиона, копировавших легендарные легионы древности. Первый из них (и самый многочисленный) – Легион Великого Освобождения, чьей главной целью является поиск и последующее его освобождение из заключения (считается, что Люцифер *заперт в узилище*, иначе он давно бы отозвался на зов соратников). Второй – Легион Славной Победы, своего рода ударная сила фракции. Третьим стал Легион Открытого Неповиновения, чьей задачей является укрепление позиций фракции на Земле.

Легион Великого Освобождения задумывался как своего рода следственный орган фракции. Он попытался создать свою версию *Селестиномикона* Скрытных, где упор делался бы не на историю, а на современные события.

Легион Великой Победы сейчас дезорганизован. У них нет врага, с которым надо сражаться (или наоборот, этих врагов слишком много), поэтому им не ясны их текущие задачи. Не имея единого руководства, они подчиняются приказам группки лордов и падших рыцарей, преследующих собственные цели или стремящихся отомстить за давние обиды. Приказы отдаются только для того, чтобы быть отмененными или «затеряться» в одной из инстанций. Прямой вражды между отрядами Легиона еще не возникло, но, по мнению большинства, это всего лишь вопрос времени.

Легион Открытого Неповиновения – самый малочисленный и непопулярный, но при этом – самый занятой. Его основная задача – обеспечивать содержание двух остальных Легионов, что обычно подразумевает создание защищенных убежищ. На самом деле Легион также занимается дополнительными линиями связи, содержанием конспиративных квартир и поисками источников Веры.

Это не самые престижные и почитаемые занятия, и первые два Легиона смотрят на Легион Открытого Неповиновения сверху вниз. Если Легион Славной Победы – это вооруженные силы, а Легион Великого Освобождения – руководство, то Легион Открытого Неповиновения можно назвать чиновниками.

Отсюда следует, что Легион Открытого Неповиновения обладает *наиболее реальной* властью из всех трех Легионов. Его члены работают, в то время как остальные затевают ссоры или прочесывают Калифорнию в бесплодных поисках Денницы. Формально демоны Легиона Открытого Неповиновения находятся в подчиненном положении, но если вам вздумается ими пренебречь, вы быстро окажетесь в безвыходном положении, без Веры и без поддержки. Им приходится расставлять приоритеты, и всегда находится Великий Герцог из Освободителей или Старший Лорд из победителей, готовый поддержать их. Третий Легион выполняет столько повседневных обязанностей, связанных с деятельностью фракции, (другие Легионы отказались от них, сосредоточившись на делах более важных) что практически любая задача – кроме поиска информации и битвы – попадает под его юрисдикцию.

Известные Люцифериане

Грифиэль Пожиратель, Меч Легиона Славной Победы, обитает в теле 15-летнего немца, подсевшего на наркотики. Впрочем, теперь это уже не важно. Сейчас он, обладающий немалыми силами, уже не похож на прежнего недотепу Франка Гроссхайма. Он не очень-то заботится о постоянном поддержании человеческого облика. В тех случаях, когда это действительно необходимо, он выглядит как невысокий, чрезмерно мускулистый мужчина с пугающе гладким лицом. Ему приходится все время помнить о том, что рога и клыки нужно прятать, и его мощные челюсти и выпирающие надбровные дуги придают ему отталкивающий вид.

Дьяволица Назатор, с другой стороны, предпочитает сохранять облик Агаты Мерфи, бразильянки лет сорока. Агата всю жизнь прожила в бедности и страданиях, но Назатор превратила ее в чарующую женщину, богатую, влиятельную и обладающую вкусом. Агата красива строгой красотой классической статуи, в ней нет откровенной сексуальности. Согласно документам, она проживает в Рио-де-Жанейро, но большую часть времени проводит в Лос-Анджелесе. Считается, что туда ее приводят дела ее компании, занимающейся экспортом кофе. На самом деле она возглавляет поиски Люцифера.

Неизвестные Люцифериане

Леди Азакашия возглавляет Легион Открытого Неповиновения, и хотя за пределами Армии Люцифера она практически неизвестна, в самой фракции ее хорошо знают.

Преступница Азакашия, обитающая в теле страдающей ожирением американки средних лет (вдовы и матери троих детей) по имени ДеТиша Моррис, отличается громким голосом, агрессивностью и наглостью. Устроив Грифиэлю безобразную сцену, она добилась от него всего, чего хотела (по ее словам, в ходе «беседы» он сломал ей челюсть).

Ее послужной список также ярок, как и выбираемая Азакашией одежда. Она была одним из трех разработчиков проекта «Убийство Вейовиса» - первой операции мятежников, направленной на выслеживание и уничтожение одного из членов Небесного Воинства. «Уравновешивает» эту победу происшествие в Утренних горах. Силы демонов, находившихся под ее командованием, ни с того ни с сего отступили в полном составе, а *все* помогавшие им люди были уничтожены сохранившими верность Убийцами. Сама она заявила, что почувствовала приближающуюся опасность и постаралась спасти *всех*, кто был у нее в подчинении, и не ее вина, что люди не похожи на демонов.

Являясь главой Легиона Открытого Неповиновения, Азакашия проявляет открытость и хватку, свойственные хорошему дельцу. Вам нужно кое-что из того, чем располагает ее Легион? Замечательно, а что вы можете предложить взамен? Ее торгашеские манеры раздражают и злят членов остальных двух Легионов, но руководители этих Легионов поддерживают ее (потому что они всегда получают *именно то*, что им нужно), поэтому не так-то просто сместить ее с занимаемой должности. Один из лордов попытался попросту убить ее – и затем имел возможность на собственной шкуре проверить ее способности к причинению боли.

Склонность Азакашии к торговле охватила весь ее Легион. Можно утверждать, что Армии в целом это невыгодно, но такой подход позволяет поддерживать хрупкое равновесие между Легионами. К тому же, Легиону нужно *как-то* распределять ограниченные ресурсы. В идеале эти ресурсы должны поступать к тем, кто сильнее всех нуждается в них, но на практике оказывается, что все считают свои нужды первоочередными. При отсутствии настоятельной необходимости в чем-то нежелание расплачиваться может привести к разрыву любых отношений.

Ресурсы

Некоторые члены Легиона Великого Освобождения слегка отклонились от поисков Люцифера. Вместо того, чтобы искать Принца Падших, они обнаружили останки погибшего демона Мелеха. Все началось с того, что отряд Убийц-Люцифериан наткнулся на часть Мелеха, ставшую частью причудливого ландшафта сумрачных земель. Вернув фрагмент Мелеха в реальный мир, они попытались использовать его для поисков остальных частей души демона, надеясь воскресить его. Существо, получившееся в результате такого воскрешения, должно будет сильно отличаться от падших (возможно, сильнее всего оно будет походить на Привязанных к Земле). Падшие сейчас ослаблены – жалкие подобия себя прежних. Воскрешенный Мелех, возможно, будет состоять лишь из четырех частей себя вместо тысячи – но это будут полные силы части.

Проводя операцию в Анголе, Легион Славной Победы наткнулся на более «материальный» ресурс. Им удалось захватить алмазную шахту, при этом ни один из работавших там людей не смог убежать, чтобы рассказать о нападении демонов. Все работники шахты (которая была за копейки выкуплена компанией, курируемой Легионом Открытого Неповиновения) были вынуждены стать слугами Люцифериан, и теперь объем добычи резко возрос. Люцифериане заполучили надежный источник финансовых средств, никак не связанный с их мистическими силами: алмазы всегда в цене, их легко продать, сложно отследить, их очень любят контрабандисты.

Персонажи

Наверное, персонажами, принадлежащими к фракции Люцифериан, управлять проще всего (помните об этом, если у вас нет большого опыта вождения игр или же если у вас появились неожиданные игроки). Жесткая иерархия облегчает вовлечение персонажей в действия (им достаточно получить приказ от начальства), а также предполагает, что в случае провала персонажи получат помощь (из штаб-квартиры могут выслать спасателей). Мелочные раздоры и споры между легионами объясняют, почему помощь не оказывается *слишком* часто и в *слишком* большом объеме, но все же персонажи могут рассчитывать на ее получение.

Особенности, делающие фракцию привлекательной для новичков, могут стать причиной скуки у игроков более опытных. Избежать этого помогают политические интриги внутри самой фракции.

Даже если ваши персонажи – заслуженные офицеры, у них есть конкуренты, которые пытаются похитить их ресурсы, втравить их в смертельно опасные приключения или же увести у них из-под носа важную информацию. Вышестоящие плетут интриги, нижестоящие нарушают субординацию, и жизнь Люциферианина среднего звена неожиданно становится чересчур интересной и увлекательной (даже для искушенных игроков). И мы еще ни слова не сказали о Привязанных и других фракциях.

Военная полиция: демоны, занимающие в Армии Люцифера высокие посты, могут быть призваны на службу в качестве военной полиции. В зависимости от того, к какому Легиону они принадлежат, их обязанности могут включать внешнее расследование, ведение боевых действий или обеспечение поддержки и – обязательно для всех – поддержание порядка в армии в целом. Они устраняют падших рыцарей, перешедших на сторону врага, выслеживают «кротов», передающих на сторону секретную информацию, охраняют попавших в плен врагов, судьбу которых только предстоит решить.

Служба в полиции наделяет персонажей немалой властью, так как полицейское расследование может плохо отразиться на репутации тех, кто попал под него (а демоны – в особенности Люцифериане из Легиона Славной Победы – заботятся о репутации). Но одновременно она ставит персонажей в довольно двусмысленное положение. Один из вожаков фракции может использовать их вслепую против своего соперника. Хуже того, нажив врагов внутри фракции, они могут лишиться поддержки при столкновении с *внешним* противником. К тому же они постоянно находятся под угрозой превращения во взяточников и коррупционеров.

Это грязная работа, но кто-то же должен ее выполнять.

Бунт: лучше всего этот сюжет подходит для персонажей, являющихся членами Легиона Славной Победы, но при желании его можно адаптировать для любого Легиона.

Все персонажи находятся в подчинении у одного и того же более могущественного (или просто более влиятельного) демона, который не подходит для занимаемой должности. Возможно, он продался другой фракции (или Привязанным, или еще кому-нибудь). Может быть, он трус, или не может контролировать свою Муку. Может быть, он просто некомпетентен. В любом случае как начальник он никуда не годится, и персонажи страдают от этого. В результате они затевают заговор. Они могут «грохнуть» своего командира, но тогда над ними будет висеть угроза раскрытия (в Армии Люцифера подобные выходки не приветствуются). Также они могут покинуть фракцию и попытаться присоединиться к другой группировке, доказав, что они не являются шпионами. С другой стороны, они могут выполнять одно задание за другим, пытаясь преодолеть его некомпетентность. Наконец, они могут обратиться к вышестоящему начальству – если у них есть *убедительные* доказательства некомпетентности босса и нет желания разыгрывать спектакль в суде, – и демон будет смещен со своего поста. Разумеется, он будет лезть из кожи вон, чтобы отомстить персонажам за унижение, но если уж у вас должен быть враг, так пусть он будет не слишком умным.

Противники

Дисциплина и организация Армии Люцифера делает ее превосходным противником. Ее члены высокомерны, горды и безжалостны. Если вы убьете одного из них, на его место встанут двое. Заключить с ними мир можно или полностью подчинившись им, или же полностью их победив (а так как заключение в Аду они упряма считали «временным отступлением, заставить их признать факт поражения невероятно сложно). Но все это не значит, что они *не в своем уме*. Если противостояние с персонажами требует от них чрезмерных затрат (как физических, так и моральных), они с готовностью согласятся на перемирие. Они даже будут в точности следовать букве соглашения (до тех пор, пока персонажи также будут соблюдать договоренности) – и делать все, что противоречит его духу.

В Лабиринте: кто-то – персонажи, Люцифериане или еще какая-нибудь фракция - обнаружил вход в многомерное «царство теней». Может быть, это крепость, оставшаяся от Века Гнева. Может быть, покинутое убежище нефилим или цитадель ужасных малимов. Чем бы это ни было, под воздействием сил, открывших выход из Бездны, оно разваливается на части и может взорваться в любой момент. Но пока что внутри можно отыскать что-нибудь полезное (древнее оружие, списки Истинных Имен – что вам больше нравится). Кроме того, в этом Лабиринте до сих пор живет кое-кто

из его прежних обитателей – обезумевшие, отчаявшиеся существа, прекрасно знающие все ловушки и ненавидящие чужаков. Армия Люцифера отправила дута свой отряд. Еще одна фракция поступила точно так же. Рискнут ли ваши персонажи вступить в Лабиринт или позволят Люциферианам завладеть сокровищем?

Лжепророк: после того, как персонажи несколько раз столкнулись с Люциферианами – достаточно для того, чтобы их возненавидеть, на них выходит демон их другой фракции. У него якобы есть приятель, который может, приложив определенные усилия, сойти за Люцифера. Им стоит постараться и навязать этого фальшивого Люцифера его Армии, чтобы можно было подчинить себе ее высшее командование. Персонажи могут рассчитывать на множество приятных «плюшек», но не следует забывать, что они подвергают себя опасности. Они должны «найти» этого обманщика и создать как можно больше помех для «спасающих» его Люциферианам. Чем больше усилий они приложат, тем убедительней будет выглядеть приманка. Готовы ли они к этому?

Предположим, персонажи решили вступить в игру. Что они будут делать, когда узнают (вопреки желаниям их «союзника»), что фальшивый Денница служит одному из Привязанных, что и позволяет ему выдавать себя за Люцифера? Позволят ли они злобному созданию довести дело до конца, а затем расскажут об обмане другой фракции (возможно, сокрушив тем самым Люцифериан)? Или же они предупредят своих врагов о надвигающейся опасности, попытавшись установить с ними дружеские отношения и заключить мир… если, конечно, Армия поверит им и не решит, что их предупреждение – всего лишь часть хитроумного плана по дискредитации *настоящего* Люцифера?

На третьих ролях

Люцифериане – не самые подходящие кандидатуры на роль второстепенных персонажей, так как их цели отличаются обширностью, а организация – жесткой иерархией. Их трудно вовлечь в разборки между двумя другими фракциями, за исключением тех случаев, разумеется, когда одна из этих фракций напрямую нападает на них или же намекает на возможность «поисков Люцифера».

Но это не значит, что они равнодушны к политике (в конце концов, они же демоны). Возможно, наилучшим способом заставить их взяться за грязную работу будет намекнуть им, что та или иная группа имеет слабые места, атака на которые позволит лишить ее Веры (положения в обществе, сметных слуг) без особых усилий. Если персонажи сумеют убедить Люцифериан, что одна из фракций – это спелый, сочный фрукт, который так и ждет, когда же его сорвут, Люцифериане попадутся на крючок. Ввязавшись в игру, они предпочтут остаться в ней до конца. Недостатком такого подхода является то, что соперники персонажей могут сыграть точно такую же шутку с ними самими, натравив на них Люцифериан.

Прекрасное будущее

Будущее солдат Люцифера полностью зависит от того, как к ним отнесется Денница, когда (и если) они его найдут. Если персонажам удалось сделать это, их поведение во многом повлияет на отношение Люцифера к его будущим последователям.

Триумф Люцифера: если Денница решит возглавить фракцию, для Люцифериан это станет благом. Во-первых, он значительно сильнее всех остальных падших. В отличие от них, он не был лишен большей части своей силы. Враг может сравниться в силе с могущественнейшими из Привязанных, в борьбе с ними у него имеются неплохие шансы. Во-вторых, его имя до сих пор имеет большую власть над обществом падших. Многие Фаустианцы и Скрытные присоединятся к Армии, если Денница согласится возглавить ее. Даже часть Миротворцев и Жаждущих может уйти под его знамена. И, что важнее всего, он сможет объединить собственную фракцию. Одной из его менее заметных особенностей является уникальная способность к организации окружающих. Он быстро реорганизует и воссоздаст свою Армию, сделав ее вдвое эффективнее по сравнению с сегодняшним днем, и, возможно, даже решит восстановить пять легионов, существовавших в древности.

Печальное будущее

С другой стороны, может оказаться так, что Люцифер уже по горло сыт ролью рыцаря на белом коне, за которым гоняются противники, желающие его уничтожить. Если его найдут, он может прореагировать весьма бурно (в стиле «Пошли прочь, и не беспокойте меня больше!»).

Люцифер бунтующий: если Денница откажется от своей армии, фракция развалится практически мгновенно. Демоны сотнями будут покидать ее, переходя к другим фракциям (в основном – к Жаждущим и Фаустианцам) или образуя отдельные группки, возглавляемые многочисленными самопровозглашенными герцогами и старшими лордами.

Грифиэль едва ли сможет пережить такое пренебрежение со стороны Люцифера. Если его прогонят, он приползет назад, снова и снова умоляя принять его, и так будет до тех пор, пока Люцифер: 1) смягчится и примет его под свое покровительство; 2) полностью уничтожит его. Что касается Назатор, ее гнев заставит ее искать способ уничтожить Люцифера.

Люцифер закованный: наконец, существует возможность того, что Люцифер откажется от власти над фракцией, но сделает это в частном порядке. Если лишь несколько демонов будут знать, что он не собирается возвращаться, Назатор заставит их поклясться в соблюдении тайны и прибегнет к великолепной уловке. Она объявит Армии, что они по-прежнему ищут Люцифера, при этом заверив его самого, что больше они его не найдут. Это значит, что заговорщики должны все время находиться рядом с Люцифером (не самое безопасное место на свете) и в том случае, если заговор будет раскрыт, именно они попадут под первый удар.

Наиболее рискованным исходом такого заговора будет *пленение* Люцифера (это не так-то просто, но все же возможно). Держа его взаперти, заговорщики или продолжат притворные поиски Денницы или – если им хватит смелости – выдадут за Люцифера другого демона. От того, насколько удачно будет подобран претендент на роль Люцифера, зависит, примут ли его другие фракции или откажутся от него или – что интереснее всего – не смогут прийти к единому мнению. Люцифериане, считающие, что Денница ненастоящий, перейдут к Фаустианцам или Скрытным, но демоны из других фракций, соскучившиеся по сильной руке, могут и поверить в новоявленного вождя. Такие новички могут очень быстро добиться высокого положения среди Люцифериан, так как не будут интересоваться личностью «Денницы».

Жаждущие (Губители)

Фракцию Жаждущих считают «большой, незаметной и склонной к излишнему насилию». Они – самые дерзкие и неуправляемые из всех падших, но считать их жалкими идиотами, едва способными перезарядить собственные огнеметы, не просто глупо – это опасно.

Прежде всего, Жаждущие вовсе не глупы. Разумеется, среди них можно найти дураков, но не больше, чем во всех остальных фракциях. Их руководители склоняются к насилию вовсе не потому, что не видят альтернативы, – они рассмотрели все возможные альтернативы и решили, что те их не устраивают. Они – нигилисты, к тому же отличающиеся злобностью. Они согласились с тем, что выиграть им не удастся, поэтому готовятся лишить счастливчиков всей сладости победы.

Поначалу их доктрина едва ли придется персонажам по вкусу. Но помните, что каждый раз, когда вас преследуют неудачи, когда ваши планы рушатся, когда вы сдаетесь под грузом Муки… они могут покачать головой и, глядя на вас честными глазами, заявить: «А мы вас предупреждали». Ну и кто после этого выглядит дураком?

Большая часть Жаждущих – ветераны Войны Гнева. Эта фракция может похвастаться самым большим количеством воинов, стоявших в первых рядах сражавшихся, наносивших раны и попадавших под удары врагов. Это – не те воспоминания, которые способствуют здравомыслию и беспечности. Наоборот, они делают человека хитрым и самонадеянным. Пожиратель, в прошлом совершивший немало убийств, ничего не будет вам доказывать. Если его не устраивает ход битвы, он, наплевав на гордость, убежит, чтобы вернуться в другой раз, когда удача (и сила) будет на его стороне. Жаждущие не создают, они уничтожают, и у них это хорошо получается. Это значит, что они нападают толпой, устраивают засады, предают и обманывают и не стесняются нанести удар лежащему на земле противнику. Когда дело доходит до стычек между небольшими отрядами, они оказываются *умнее* своих врагов.

Мы еще ничего не упоминали об их возможностях и способностях? Их почему-то считают похожими на Майка Тайсона, и это позволяет их менее массивным и более хитрым агентам действовать незаметно.

Нужно помнить, что они *ничем не дорожат*. Они не думают, что в мире что-то может измениться к лучшему. Это отчаяние делает их на удивление сильными. Невозможно побороть их сопротивление, потому что они уже давно не сопротивляются. Сложно соблазнить их, так как у них нет надежд, на которых можно было бы сыграть. На них не действуют угрозы, так как они убеждены, что худшей жизни, чем сейчас, быть не может.

Они упали и ударились о скалу. А затем обрели прочность камня.

Известные Губители

Сауриэль Отрекшийся, самый могущественный из Жаждущих-Убийц, выбрал себе в качестве носителя существо довольно беспомощное. Ксавьер Кортес годами страдал от полового бессилия. Он был уверен, что его жена Консуэлла изменяет ему (о чем прекрасно знал весь их мексиканский городишко). Сауриэль решил, что личные проблемы Ксавьера просто отвратительны и разобрался с ними, убив Консуэллу, всех соседей и ближайших родственников семьи.

Затем Сауриэль стал «мозговым центром» для пары Осквернителей-«койотов», профессионалов, занимавшихся нелегальной переправкой людей из Мексики в США. Он на демонский лад переделал классическую разводку (ту самую, по условиям которой муж возвращается домой в самый неподходящий момент). Один из демонов набирал в грузовик нелегальных иммигрантов. Другой демон, замаскированный под офицера иммиграционной службы, останавливал машину на полпути. Этот «офицер» приходил в неистовство и убивал одного из иммигрантов так, чтобы остальные, спрятавшиеся в глубине кузова, все слышали. Когда люди сталкиваются со смертью, многие из низ начинают молиться… и тут появляется третий демон в своем истинном облике, обещая доставить их в целости и сохранности в США… за определенную плату.

Они по очереди исполняли роль «ангела-спасителя» и стали одной из самых могущественных успешных группировок Жаждущих в Северной Америке. Два Осквернителя остановились на границе, но у Сауриэля были более дерзкие планы. Он использовал приобретенную на контрабанде силу и деньги, чтобы войти в контакт с преступными картелями, работающими по всему югу. Затем он заинтересовался Россией и вскоре прочно утвердился на черном рынке вооружения. Путешествуя по миру и продавая смерть, он одновременно искал демонов, которые согласились бы присоединиться к фракции Губителей.

Сулфатус, Герцогиня Пыли, выбрала себе более подходящего носителя. Мона Шеффилд была старой развалиной, страдающей ожирением, капризной и язвительной, но она была богата, а деньги компенсируют почти все недостатки. Всего месяц потребовался для того, чтобы найти юную, не отягощенную моралью леди, которая согласилась бы поставить свою жизнь в зависимость от милостей старой карги. Девушку звали Сурия Фишер, и после смерти Моны она должна будет унаследовать все ее немалое состояние. Сулфатус опасалась, что четверо детей Моны воспротивятся этому, поэтому заранее запаслась заключением психологов, подтверждающим прочность ее рассудка. Она также формально отреклась от детей.

Сейчас Сулфатус/Мона следит за распространением Жаждущих по всему миру, не покидая имения в Новой Англии, но она готова к переменам. Она считает, что не стоит торопить события: рано или поздно Сурия устанет ждать. Когда Сурия попытается убить Мону (напрямую или косвенно), Мона быстро решит сход дела, завладев Сурией и присвоив ее тело. Вуаля – молодое аппетитное тело, состояние старухи и репутация убийцы (но удачливой). По ее мнению, такая репутация привлечет к ней разного рода отребье, из числа которого она наберет себе слуг.

Неизвестные Губители

Криптики испытали бы настоящее потрясение, узнав, что больше всего тайных агентов у Жаждущих (а не у них самих), но это и в самом деле так. Более того, один из шпионов Губителей занимает важный пост во фракции Скрытных.

Йеразоль Преобразователь работает советником у Гипонтеля, хотя и не самым важным. Пока Гипонтель сидит в своем магазинчике и руководит работой Скрытных, Йеразоль (и дюжина падших примерно одного с ним уровня) рыскает по миру в поисках информации, выполняет приказы и (в случае необходимости) выполняет грязную работу.

Йеразоль захватил тело Рави Лекматана, маленького попрошайки, умиравшего от голода на улицах Калькутты, но очень скоро поменял его на более подходящее для его замыслов. Осквернитель организовал покушение на Чан Ценга, китайского дипломата в Индии. Внешне эта попытка провалилась, но на самом деле Йеразоль достиг своей цели. Его слуги завладели телом Ценга, и Йеразоль, приняв форму дипломата, был отправлен в госпиталь с пулей в голове.

Теперь «потерявший память» Ценг вернулся в Китай, где пользуется репутацией храброго государственного деятеля.

Йеразоль/Рави/Ценг ведет опасную игру. Он следит за тем, чтобы китайское правительство не слишком усердствовало в отношении как Скрытных, так и Жаждущих, которым он, собственно, и служит. Он пристально наблюдает за активностью демонов в юго-западном Китае. Он прикрывает операции Губителей, но лишь в тех случаях, когда они не слишком масштабны, иначе он исправно докладывает о них Скрытным. Информация о других фракциях поступает от него как к Скрытным, так и к Жаждущим. Особенно доволен он тем, что ему удалось убедить Криптиков саботировать проект Миротворцев, которых он «ошибочно» описал как Фаустианцев.

Порой он по чистой случайности вновь принимает форму Рави.

Еще один шпион Жаждущих – Убийца Орзорзо, которая служит осведомителем армии Люцифера на Балканах, а на самом деле мешает им проводить операции против Жаждущих. У нее отличная легенда – она заявила, что Губители убили семью ее носителя (женщины по имени Людмила Правок), чтобы «наглядно показать» ей, как опасно привязываться к смертным. Теперь она якобы хочет отомстить им – в основном нанося последние удары захваченным и побежденным Жаждущим. По ее словам, ее сила Убийцы позволяет ей решить судьбу их ожесточившихся душ.

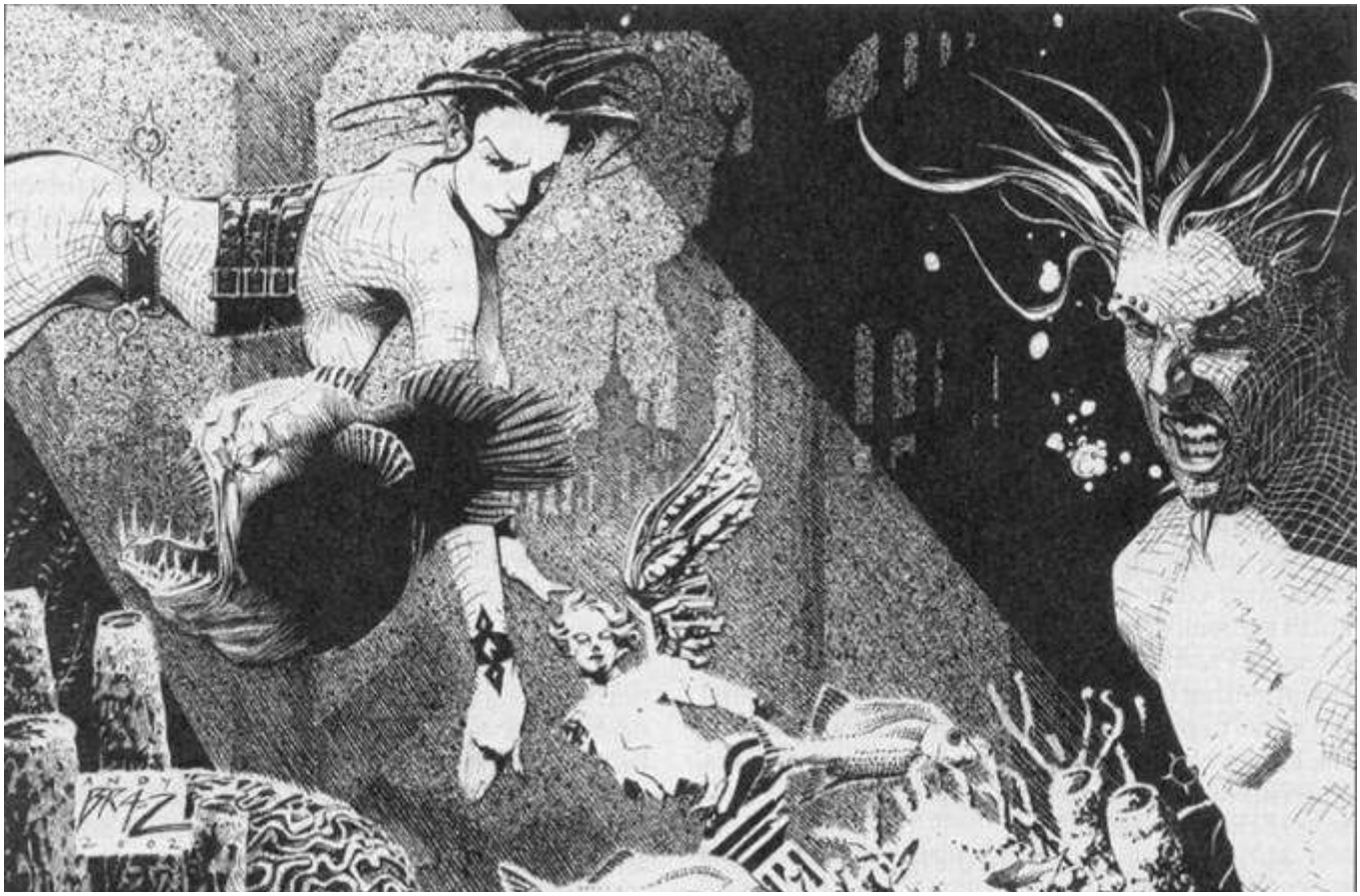
В последнем случае она не врет. Она и в самом деле использует силу Убийцы, убивая пленных: ей нужно, чтобы их души особым образом прикрепились к ней, чтобы затем можно было вернуть их Жаждущим. Таким образом ей в последнюю минуту удалось спасти десятки своих товарищей.

Ресурсы

Главный ресурс Губителей – древняя крепость, которую они называют Лемурией. Название связано с тем, что, как и мифический континент, крепость находится на дне Атлантического океана. Она расположена примерно в пятистах милях на юго-запад от острова Святой Елены, между Африкой и Южной Америкой, и, хотя изначально эта крепость принадлежала падшим, позже, в годы после войны, она явно служила дворцом для смертных королей.

Жаждущие завладели телом одного человеческого археолога и подчинили еще одного, чтобы иметь возможность точно определить, когда же люди населяли Лемурию. Но оказалось, что артефакты и остатки строений здесь не принадлежат ни одной из известных земных культур. Это не значит, что в конце концов они не окажутся делом рук египтян, ацтеков или греков, это значит, что после тысяч лет под водой сложно сказать что-либо определенное об их происхождении.

Было найдено несколько уцелевших артефактов (в том числе и мощное оружие), которые показали, что жители Лемурии умели обращаться с собственной Верой – куда лучше, чем современные обитатели Земли. Кое-кто из Жаждущих заинтересовался найденными артефактами, и теперь пытаются выяснить, можно ли где-нибудь еще найти предметы, произведенные в те давние дни.



Чем бы ни была Лемурия раньше, теперь она превратилась в убежище для Губителей. Особенно популярна она среди Осквернителей, которые могут попасть туда без посторонней помощи и оставаться в крепости, не прилагая особых усилий. Демоны из других Домов обзавелись артефактами, которые позволяют им также скрываться в Лемурии в случае опасности.

Еще одно неоспоримое преимущество Губителей заключается в том, что они могут незаметно отслеживать вызовы других демонов. Это требует определенных усилий и не вполне надежно, но все же возможно.

Обучить этому искусству может только Сулфатус, и только в том случае, если она полностью доверяет ученику. Учитывая, что она – глава разведки, заслужить ее доверие непросто. Сама она научилась этому у Белиала, который был ее командиров в Войне Гнева.

В Бездне Белиал никак не мог понять, как же удалось Люциферу узнать о его «тайной» встрече с Узиэлем, Ахрималем и Лайлой. Потратив века на эксперименты с участием других демонов, Белиал наконец нашел способ, позволяющий незаметно присоединиться к связи между двумя демонами. Чтобы проверить свои догадки, ему нужен был помощник, и он выбрал Сулфатус. Сейчас только Сулфатус и два ее ближайших советника владеют этим секретом.

Вот как можно подслушать переговоры других демонов: тратится единица Веры и единица временной Силы воли на обращение к демону, которого надо проконтролировать. Не важно, ответит демон на вызов или проигнорирует его: шпион остается «на связи» даже после того, как демон посчитает переговоры оконченными. Если жертва вызывает еще одного демона или получает вызов, шпиону тут же становится об этом известно. До тех пор, пока продолжается слежка, запас бросков у шпиона на все Ментальные Атрибуты уменьшается на один кубик.

После того, как жертва посылает вызов или принимает его, наблюдатель может потратить еще единицу Веры и подслушать, о чем идет речь, хотя и не может узнать, с кем ведутся переговоры (разве что вычислить с помощью дедукции). После завершения вызова он продолжает пассивное наблюдение.

Те, чьи переговоры прослушиваются, могут заметить это, выполнив бросок на Восприятие + Осведомленность (сложность 8). Если бросок оказывается успешным, демон чувствует, что за ним

наблюдает, но ничего конкретного сказать не может. За один бросок демон может определить только одну «линию прослушивания».

Персонажи

Проблема с персонажами из фракции Жаждущих состоит в том, что они сами выбрали нигилизм и разрушение. Кто же в этом случае станет их противником? На эту роль можно назначить Привязанного, «больше зло», который вообще никак не связан с человечеством, но тогда игра может превратиться в этакую гонку вооружений и состязание в насилии.

Вместо того, чтобы превращать персонажей в злодеев ради самого злодейства, попытайтесь столкнуть их с *добротой* и посмотреть, сумеют ли они при этом сохранить прежние убеждения. Предполагается, что они разрушают все, что видят. Смогут ли они поступить так же с плодами трудов Миротворцев или Фаустианцев, которые пытаются улучшить жизнь на планете? Предполагается, что они безжалостные убийцы. Смогут ли они убить того, кто спас их в Войне Гнева? А что делать с беззащитным человеком, ничего не знающим о конфликте среди сверхъестественных существ?

Отыгрыш «злодея» может быть забавным, но довольно скоро наскучивает. После того, как запасы «вредности» в вас истощились… что делать дальше? Может быть, позаботиться о спасении?

Если ваши игроки выбрали хронику с персонажами-Губителями, постарайтесь, чтобы они не забывали о возможности отказаться от отчаяния и вернуться к надежде. Это будет неплохая история.

Но, помимо вопросов морали и хорошего тона, имеется еще и вопрос о сюжете. Ниже предлагается несколько сюжетов для хроник с Жаждущими.

Ударные отряды: вы - отряд Жаждущих, вы перемещаетесь с места на место и уничтожаете все, до чего дотягиваетесь. Просто, правда?

Кое-кому из игроков и в самом деле *нравится* ввязываться в один бой за другим. Это *здорово*. Если игроков такое времяпровождение устраивает, не мешайте им.

Хорошо уже то, что такие игроки ничего не имеют против небольших подтасовок. Они будут делать то, что должны, если вы поманите их наградой в виде финальной схватки на горящей нефтяной вышке, в центре землетрясения или в пусковой шахте, оттуда вот-вот будет произведен пуск ракеты. Но не думайте, что у такого подхода нет своих недостатков. Прежде всего, слишком часто повторяются схожие ситуации. Сюжеты с интригой имеют свойство развиваться самостоятельно, игроки тянут за ниточки до тех пор, пока ситуация не становится слишком запутанной, и тогда Рассказчик вмешивается, чтобы помочь им. Но в сюжете, построенном на описании боев, Рассказчик просто заменяет поверженных противников новыми. Если ничего не менять, ваша фантазия быстро истощится, а игроки заскучают.

Поддержать напряжение в «боевом» сюжете можно, совмещая стратегические задачи с тактическими. Так как в двух местах одновременно персонажи находиться не могут, им придется выбирать между двумя врагами (для «легко отделавшейся» группы мастер может придумать последствия разной степени неприятности). Пусть персонажи окажутся в ситуации, в которой им придется объединиться с бывшим врагом (а у врага при этом будет возможность ударить в спину). Заставьте их выбирать между нападением на хорошо защищенное убежище Миротворцев и нападением на базу Привязанного, временно ослабившего защиту.

Во-вторых, все сложности сюжета должны быть *настоящими*. У персонажей должен быть шанс на победу в битве, но победа должна быть *честной*. Развлекательные прогулки, в процессе которых персонажи побеждают всех врагов, очень скоро надоедают игрокам. Враги, для победы над которыми нужно прибегнуть к хитрости или объединиться, вызовут у игроков гораздо больший интерес, в особенности если они будут знать, что вы намерены уничтожить глупых персонажей – в том числе и тех, кто просто положился на удачные броски и получил плохой результат.

В-третьих, предоставляйте игрокам возможность ввести в хронику небоевые элементы. Впрочем, тут следует соблюдать осторожность. «Боевым» игрокам не понравится, если их насильно втянут в политику – точно так же, как склонным к интригам игрокам придется не по вкусу принуждение к битве. Пусть у игроков будет возможность выбрать. Если они говорят: «Да ну его, этот приют,

вместе со всеми этическими проблемами и прочей ерундой», не принуждайте их. Через несколько сессий игры попробуйте предоставить им еще одну такую возможность. Если битва уже начала терять для них свое очарование, они могут ухватиться за ваше предложение.

И, наконец, помните, что Губители – смертники по определению. Можно на середине сюжета с постоянными боями лишить их руководства и поддержки, это добавит напряжения игре. Теперь они отрезаны от фракции и, вполне возможно, будут вынуждены налаживать связи с теми, кому их отказ умереть по расписанию может совсем не понравится.

Отряд диверсантов: этот вариант менее очевиден, но он дает больше возможностей для развития сюжета, чем предыдущий. Персонажи –диверсанты могут сделать не так уж и мало. Битвы по-прежнему останутся частью хроники, но к ним добавятся интриги, политика и работа под прикрытием.

Сюжет с диверсантами может начаться примерно так же, как и сюжет с бойцами, но вместо того, чтобы действовать напрямую, персонажи будут проникать в секретные лаборатории, храмы и потайные базы и уничтожать их персонал.

Можно предложить такой вариант развития сюжета: после того, как персонажи докажут свою способность к секретным операциям, их начальство повышает требования и приказывает им *проникнуть* в другую фракцию. Их заданием будет притвориться Скрытным, Люциферианином, Миротворцем или Фаустианцем и разрушить враждебную фракцию изнутри.

Такой поворот сюжета выгоден для Рассказчика, так как персонажи, работающие на двух хозяев одновременно, рано или поздно будут вынуждены пренебречь интересами одного из них, вызвав тем самым его недовольство. Например, работая под маской Фаустианцев, они могут: 1) выполнять приказы Фаустианцев, вызвав тем самым подозрения у Губителей; 2) саботировать полученные от Фаустианцев распоряжения, в результате чего их очень скоро начнут посылать только на самые опасные и грязные задания. В любом случае, у них будет немало приключений.

Противники

На первый взгляд Жаждущие кажутся лучшими кандидатами на роль врагов. Они жестоки, склонны к насилию, уничтожают все, что могут. Если игроков в основном интересуют сражения, можно выбрать для Жаждущих именно такой образ, превратив их в филиал «Ангелов Ада». Но при более детальном рассмотрении в Губителях можно найти немало интересного. Скрытые в них глубины могут стать опасной неожиданностью для персонажей, которые думают, что заранее все просчитали.

Как мы уже говорили, образ «психа с бейсбольной битой» не соответствует истине. С точки зрения Губителей, именно другие фракции состоят из безумцев (или дураков). Жаждущие не просто умны, они еще и достаточно хитры, чтобы понять, как выгодно выглядеть идиотами.

Они крайне неохотно вступают в союзы с другими фракциями. Их нигилизм требует от них признания только значимых, весомых побед, а какая из фракций может ими похвастаться? Шпиона Скрытных можно поймать, так как он хочет похитить информацию, но у диверсанта Губителей задача иная: ему нужно лишь свести на нет все ваши усилия и убраться от вас подальше.

Но все преимущества Жаждущих направлены в одну и ту же сторону. Все они ориентированы на краткосрочные цели и не подразумевают долгого ожидания. Искренне веря в отсутствие будущего, они ничего не могут для этого будущего сделать. Они не могут предвидеть будущий *успех* своих врагов. *Сами* они не способны планировать успех в будущем. А это значит, что они не меняются и все, что им остается, - это пытаться понизить остальных до своего уровня. Жаждущим как организации сложно развиваться, не предавая при этом собственных принципов и убеждений.

Губители могут выигрывать сражения, но они никогда не выиграют войну. В этом их слабость… и их сила.

Донос на доносчика: этот сюжет довольно сложен, но зато интересен. Ваши персонажи соглашаются работать на одну из фракций (не на Жаждущих) и выполнять ее приказы (не относящиеся к Жаждущим). Через некоторое время в этой фракции у них появляется союзник, снабжающий их полезной информацией. Однажды персонажи попадают в весьма опасную ситуацию

(возможно, связанную с Привязанными к Земле), и их союзник соглашается помочь им при условии, что они не выдадут ее тайны. Если они соглашаются, она присылает отряд Жаждущих им на помощь в тот момент, когда они собираются напасть на Привязанного. Разумеется, сделать это она может только в том случае, если сама тесно связана с Губителями. Сама она говорит (скорее всего, врет), что проникла в ряды Жаждущих, чтобы вредить им, но ее непосредственное начальство (в данной фракции) еще не знает об этом.

Поверят ли персонажи ей на слово? Расскажут ли они обо всем услышанном ее руководителям (тем самым лишив себя союзника) или же будут молчать, позволяя ей шантажировать себя (ведь персонажи сами стали соучастниками Губителей)?

Стихийное бедствие: вместо того, чтобы тайно проникнуть в ряды противника, ваши персонажи вступают в бой с вражеским отрядом. Теперь их подстерегает множество опасностей. Во-первых, им постоянно приходится сражаться с этими чертовыми Губителями. Во-вторых, им приходится *покрывать* преступления их врагов, чтобы не выдать своих планов другим фракциям и не попасться на глаза охотникам на демонов, экзорцистам и тому подобной публике. Можно заставить персонажей терзаться моральным выбором: нужно ли им и дальше покрывать преступников (не надеясь, что те прекратят нападения в знак благодарности), вызвать помощь, чтобы уничтожить Жаждущих, или просто решить, что Губители – плохие, и их уже не исправишь?

На третьих ролях

Губители в качестве второстепенных персонажей – орудие тупое, но не вовсе бесполезное для мастера. Жаждущие, действующие под девизом «Гори оно все синим пламенем!», могут вынудить фракцию персонажей вступить в союз с другой фракцией, раньше считавшейся врагом. Подобные вынужденные союзы могут значительно обогатить хронику событиями, так как каждая фракция будет стремиться подставить «союзника» под удары Губителей, сохраняя при этом невинный вид и следя за тем, чтобы Жаждущие все же не одержали верх – а то ведь и самим можно попасть под раздачу.

Действующие исподтишка Губители помогают повысить активность противостоящих персонажам фракций. Они помогают каждой из сторон подстраивать ловушки в надежде, что рано или поздно стороны уничтожат друг друга. Жаждущих можно использовать и в качестве своего рода ограничителей. Когда персонажи попадают в сложную ситуацию, Жаждущие могут тайно помочь им, когда же у персонажей все идет как по маслу, диверсанты Губителей оказываются у них на пути, чтобы подрезать им крылья.

Прекрасное будущее

Для Жаждущих *нет* сценария будущего, подразумевающего счастливый конец. Они хотят уничтожить все, в том числе и себя самих. Может быть, *в особенности* себя самих. Они просто хотят протянуть до тех пор, пока не останется ни одного живого существа – никого, кто мог бы затушить раздутый ими пожар после того, как сами они уйдут.

Но в краткосрочной перспективе их вполне устроят ранние и частые провалы других фракций. Чем сильнее завладевает Мука демонами из других фракций, тем с большей вероятностью эти демоны присоединятся к Губителям. Жаждущим нравится побеждать в бою, но еще больше им нравятся моральные победы, которые усиливают их и ослабляют их противников.

Печальное будущее

Судьба Жаждущих – гореть ярко, но даже яркий огонь гаснет. Они не предназначены для того, чтобы жить, их дело – мешать жить другим. Вопрос с том, какую (какие?) из фракций они смогут забрать с собой. Они бы предпочли, чтобы ответ был «все». Наихудший исход для них – проиграть, не навредив при этом оптимистам (как ангелам, так и людям). Хуже демона-нигилиста может быть только *поверженный* демон-нигилист.

Миротворцы

Среди споров и раздоров в демонском обществе появились те, кто хочет найти ответ на один простой вопрос: «Почему мы не можем жить дружно?»

Правда, на самом деле вопрос не такой уж простой.

Миротворцы чем-то похожи на Скрытных – у них тоже немало серьезных вопросов о Восстании. Они похожи на Фаустианцев, потому что усиленно пытаются что-то создать. Как и Армия Люцифера, они верят своим начальникам из давних времен. Миротворцы хотят получить прощение от Бога – или, если это невозможно, жить в мире на Земле. Звучит здорово, а? Они кажутся самой высоконравственной и достойной фракцией.

Да?

Ответ на этот вопрос зависит от того, что вы думаете о Боге и о мире. Для Фаустианцев, Люцифериан и Жаждущих Миротворцы – этакий демонический аналог правительства Виши во Франции. Они держат свои белые флаги наготове и только и ищут, кому бы сдаться. Это было бы не так плохо – скатертью дорога таким «соратникам», - но они хотят потянуть за собой и все остальные фракции. Они не просто хотят сдаться, они хотят сделать так, чтобы сторона, перед которой они капитулировали, *победила*!

А это превращает их в трусов и предателей.

С другой стороны, сами Миротворцы и Скрытные будут доказывать, что излишнее упорство – признак недалеких умов. Поддержка мятежа после столь жестокого наказания едва ли свидетельствует о наличии глубокого ума. Ну и потом, в душе бесконечного существа не может не найтись места для милосердия, как и для гнева.

Миротворцы считают освобождение из Бездны своим вторым шансом и твердо намерены не повторять ошибки. Они хотят быть на правильной стороне. Если из-за этого они будут казаться предателями жестоким Фаустианцам, дураками – высокомерным Люциферианам и трусами - безнравственным Губителям, то так тому и быть.

Известные Миротворцы

Последними словами Саманты О'Хара было «У тебя смелости не хватит!». Сказала она их своему мужу Рою, который приставил дробовик ей к животу. Он долго терпел, но после того, как она попыталась сбежать с его добычей от первого удачного ограбления банка, не выдержал.

Через мгновение Саманта уже не могла оценить всей иронии своих последних слов. В шоке от собственной смелости, Рой направил дробовик на себя, но в этот момент в тело умирающей Саманты вошла Дьяволица Нуриэль. Нуриэль подождала, пока Рой приставит ствол к подбородку и положит палец на курок, а потом просто сказала: «Буу!»

После этого все, что ей оставалось – это вернуть деньги в банк, со слезами на глазах поведать Inside Edition о выпавшем ей на долю испытании и заплатить бульварной газетенке, которая нашла автора, согласного подписать книгу именем Саманты.

Но чем больше Нуриэль общалась с корыстолюбивыми и убогими людьми, тем слабее становилась ее неприязнь и сильнее – жалость к ним. Почему этих людей так привлекают преступления, страдания, горе? Что же произошло с человечеством – любимым творением ангелов! – что они превратились в узколобых троллей, упивающихся пивом и чужими страданиями? Высшие классы были не лучше. Возможно, у них было больше вкуса, но, когда дело касалось людского горя, они тратили больше денег на то, чтобы скрыться от него, чем на то, чтобы облегчить его.

Спасение Нуриэль нашла в представителях среднего класса. В конце концов в Канзасе она нашла достойных людей. Они усердно работали, но при этом не забывали друг о друге. Они были верующими, но не фанатиками. А когда они совершали добрые поступки, они поступали так вовсе не ради репутации или самоудовлетворения.

Саманта О'Хара работает в универмаге «Уол-март[11]» в Топике и уже изгнала отсюда двух Фаустианцев и Люциферианина, которые хотели захватить (или разрушить) город. После того, как Миротворцы стали возвращаться на Землю, несколько демонов из разных Домов нашли Саманту и присоединились к ней. Они выкупили ферму за городом и превратили ее в место сбора для Миротворцев, демонов без определенных политических убеждений и любых падших, кто приходит в город с мирными намерениями. Обычно на ферме, помимо ее владельцев, обитает не менее пяти Миротворцев.

Ауэстукати, второй «вождь» Миротворцев, когда-то парила над волнами райских океанов, наблюдая за теми, кто храбро бороздил их. Сейчас, живя в теле стюардессы Валлы Бреттлингер, она продолжает летать в небе и защищать людей.

Валла работает в TWA[12] и летает по всей Европе и Северной Америке. Так как Ауэстукати редко надолго задерживается на одном месте, ей не нужна постоянная база для того, чтобы служить своей фракции. Она путешествует из города в город, проповедуя принципы примирения.

Она никогда не хотела превращать Миротворцев в политическое движение. Она просто делилась опытом – рассказывала, как пыталась подавить гнев и высокомерие, вспомнить, что же так восхищало ее в Мироздании до Падения, отказаться от мести. Она прекрасный оратор, говорящий на языках людей и ангелов, но лучшее подтверждение ее слов – ее низкая Мука. Она не просто проповедует праведную жизнь – она живет этой жизнью.

Ауэстукати считает, что Ад – это место, где каждый наказывает себя сам. Она говорит, что, поддавшись Муке, падшие теряют способность наслаждаться всем тем, что еще осталось в уменьшившейся вселенной. Плохо быть в Аду, но еще хуже *впустить Ад в себя*. Если это происходит, уже невозможно радоваться ничему хорошему, которое станет лишь горьким напоминанием о старых добрых временах. Когда Ад входит в вас, боль становится не просто болью, ей сопутствует постоянное осознание того, что вы эту боль заслужили, или наоборот, страдаете незаслуженно. В любом случае вами правит страдание, подобное безжалостному тирану.

Фаустианцы, Жаждущие и Люциферианe все, так или иначе, держатся за свои страдания, не хотят отказаться от них, пытаются превратить их в алтарь, на котором в жертву приносятся человечность, весь мир и их собственные судьбы.

Ауэстукати надеется заслужить прощение, и поэтому охотно прощает сама.

Неизвестные Миротворцы

Мужество Преступника Аависа поразила бы тех, кто уверен, что все Миротворцы – трусы. Он не просто действует внутри другой фракции, он притворяется Жаждущим.

Пока Аавис находится в Аду, он все время размышлял над тем, что основным пунктом программы Бога является «наказание злодеев». Вернувшись на Землю, он связался с Губителями и начал воплощать этот пункт на практике, уничтожая убийц, насильников, прелюбодеев и лжесвидетелей. К несчастью для него, он также помнил о необходимости защищать невинных. Это убеждение никак не соответствовало целям и задачам Жаждущих, но Аавису удалось убедить небольшую группу демонов в том, что, убивая невинных, они усугубляют собственную Муку. Чтобы добиться своего (говорил он), требуется время, так что лучше бы им начать с людей (и не только), которые прямо таки напрашиваются на наказание в стиле Ветхого Завета.

Его проповедь настолько вдохновила трех его ближайших друзей, что они собираются покинуть Жаждущих и перейти к Фаустианцам или даже Скрытным. Но Аавису они об этом говорить не хотят, так как, по их мнению, он полностью предан Жаждущим.

Ресурсы

Пока у них было меньше бойцов, чем у воинственных Губителей и Люциферианe, Миротворцам посчастливилось найти три предмета и одно место, которые давали им определенное тактическое преимущество, особенно если информация о них хранилась в тайне.

---

[11] Сеть однотипных универсальных магазинов, где продаются товары по ценам ниже средних (крупнейшая сеть розничной торговли в стране); непременная часть пейзажа американских пригородов. Принадлежит корпорации "Уол-март сторс".

[12] "Трансуорлд Эр Лайнз" (американская авиатранспортная компания).

Найденные предметы – это три звена из цепи ангела мщения. Небесное Воинство стало использовать эти «цепи раба» ближе к концу Войны Гнева, и мятежникам редко удавалось захватить их. Падшие боялись этих цепей (их было семь типов), так как их прикосновение обездвиживало членов того или иного Дома. Прикосновение цепи черного огня даже сильнейшего из Дьяволов превращало в бессильную тень, которую легко было связать и заключить в темницу. Оковы белого огня предназначались для Кнутов, чьи неугомонные ветра превращались в легкие бризы. Для Преступников были выбраны цепи из блистающих алмазов, превращавшие демонов в живые камни. Тенета из красных кристаллов обращали Извергов в хрупкое стекло. Осквернители опасались морозно-серебристых цепей, чье прикосновение замораживало их, заставляя застывать на месте ледяными статуями. Цепи горящего золота изменяли Пожирателей, превращая их в дерево. Убийцы же под ударами цепей из праха таяли бессильными струйками дыма.

Для того, чтобы подчинить лорда, требовалась боевая цепь длинной не менее 50 звеньев, а для пленения Люцифера была выкована цепь в четыре раза длиннее (но ее так и не использовали). Но сейчас демоны владеют лишь жалкими остатками былой силы. Прикосновения одного-единственного звена хватит для того, чтобы парализовать демона на месте (он будет обездвижен до тех пор, пока цепь будет прикасаться к нему).

Три звена цепи, принадлежащие Миротворцам, изготовлены из горящего золота. Любой Пожиратель, прикоснувшийся к одному из них, немедленно превратится в собственную деревянную статую, не способную двигаться. Избежать этого можно, получив три успешных балла при броске на Силу воли (сложность 7). Каждое дополнительно звено цепи требует еще одного успешного балла. Пожирателю, на которого наложили все три звена, для освобождения потребуется пять успешных баллов. Если статуя будет уничтожена, Пожиратель будет вынужден покинуть тело, точно так же, как и при убийстве.

Преступники из фракции Миротворцев переделали эти звенья так, чтобы они появлялись в одной из двух форм. Первая – простые золотые ободки, похожие на обручальные кольца. Вторая – метровые копья с зазубренными наконечниками. Звено из золота находится как раз под загнутым кончиком наконечника. В битве это оружие наносит удары с силой +2, но его дополнительные эффекты рассчитаны только на Пожирателей (это не значит, что неизвестно откуда появившееся копье с золотым ободком на наконечнике не может напугать). Менять форму звеньев очень просто, если знать, как. Для этого даже не требуется выполнять бросков.

Место, где были найдены звенья, тоже весьма интересно. Это своего рода «подпространственный карман», попасть в который можно из старой крепости в Бургундии, Франция. «Карман» имеет форму башни с четырьмя комнатами без окон. Комнаты обставлены дорогой мебелью и украшены гобеленами начала 19 века, а имеющиеся там книги указывают на отличное знание их владельцем разного рода оккультных наук. В башне было найдено четыре прекрасно сохранившихся трупа, облаченных в нелепые ритуальные мантии. Смерть двух из них не была легкой. На остальных трупах особых повреждений нет.

Не важно, кому раньше принадлежала башня и откуда она взялась. Теперь она принадлежит Миротворцам. Наиболее популярная теория появления башни гласит, что это было убежище, созданное трусливым ангелом или демоном в конце Войны Гнева. Позже его нашли люди, еще не разучившиеся пользоваться имевшейся в них Верой. Крепость – маленькая, некрасивая и в плохом состоянии – тем не менее, привлекает туристов, что дает возможность Миротворцам всего земного шара посещать ее, не привлекая особого внимания. Большая часть работавших в крепости людей или стали слугами демонов, или попросту были заменены на служащих из падших.

Хотя владение небольшим укреплением, существующим вне привычных земных измерений, и является немалым преимуществом (особенно когда никто об этом не знает), у потайной башни есть и еще одно немалое достоинство. Для тех, кто находится в ней, время идет гораздо медленней, чем для людей, оставшихся в реальном мире. Миротворцы как-то подсчитали, что 23 дня в башне равны секунде в мире людей. Это превращает башню в превосходное убежище, где можно прятаться, лечиться, спорить и работать над проектами, требующими времени.

Персонажи

В пользу персонажей-Миротворцев говорит многое, в особенности – их желание снизить Муку и не допустить уничтожения мира и друг друга. Не всегда легко понять, чего же они хотят и к чему стремятся. Один из способов избежать вопроса «Так чем же *занимаются* Миротворцы?» - жестко придерживаться сюжета.

Ночные странники: как и Скрытные, Миротворцы ничего не считают априори доказанным. Надеясь сделать мир (и/или себя) таким, каким он *был*, они прежде всего должны понять, каким он *стал*. Сейчас это – мир тьмы, населенный пугающими существами и заполненный непонятными силами всех сортов и видов. Персонажи образуют исследовательскую группу, как в сериале «Секретные материалы». До них доходят слухи о странных явлениях, и они отправляются в путь, чтобы выяснить, что же там творится на самом деле. Если при этом им удастся хотя бы чуть-чуть улучшить мир (или хотя бы сделать его чуть более понятным) – замечательно.

Крестоносцы: чтобы изменить темп развития сюжета, поместите ваших персонажей в регион, где вот-вот разразится гуманитарная катастрофа. Терзаемые войной Балканы. Страдающая от голода Африка. Крестьянский Таиланд, придавленный пятой наркоторговцев. Их задание? Исправить ситуацию.

Эта хроника не рекомендуется для новичков из-за своей масштабности. Но если ваши игроки мыслят широко и мечтают о больших свершениях, этот сюжет заставит их полностью выложиться. Работа мастера в основном будет заключаться в описании обстановки в выбранном регионе (для чего желательно узнать, как же там *на самом деле* идут дела). Если уж на то пошло, о политических режимах в Южной Америке, чья власть основана на торговле наркотиками, написано больше, чем о всем Мире Тьмы вместе взятом, и всю эту информацию можно найти в библиотеке.

Чтобы выстроить такую хронику, мастеру придется поработать, особенно если его игроки – люди любопытные и требовательные. Им надо предоставить описание региона, затем они сами составят план действий. Все, что остается *мастеру* – реагировать на их действия. Если вы знаете о регионе больше, чем игроки, вам не составит большого труда придумать для них новые задания.

Противники

Если Жаждущие по определению – «плохие парни», то Миротворцы – «хорошие ребята». Но на самом деле это не обязательно так. Если персонажи считают, что Миротворцы занимаются дурным делом (а так считают почти все не-Миротворцы), тогда вмешательство этой фракции в планы и проекты других группировок воспринимается не просто как досадная помеха, но как настоящее бедствие.

Ложь и тайны: кто-то мешает персонажам. Чтобы они ни делали, обязательно что-то идет не так: появляются верующие типы, от которых так и брызжет Верой, восстают погребенные в болотах вампиры или вмешиваются другие демоны. Вроде бы эти события между собой не связаны, но их слишком частое повторение наводит на определенные подозрения. Чья невидимая рука управляет всей этой неразберихой? Разумеется, это местные миротворцы. Они следят за персонажами, они возложили на себя обязанности Господа и пытаются разрушить ваши планы, наконец, они просто помогают вашим противникам! К тому же эти наглецы захватили неплохой источник Веры, и они настолько убеждены в собственной правоте, что никакая Мука их не удержит.

Солдаты Господа: на персонажей нападают Элохим, у которых, судя по всему, огромный запас Веры. Они фанатичны, их невозможно переубедить, они не страдают от Муки. Расследование позволило прояснить ситуацию: эти Элохим – Миротворцы, превратившиеся в членов одной из человеческих сект.

В свое время они наткнулись на одну немногочисленную секту под названием «Солдаты Господа», которую надеялись обратить в источник Веры. Это им удалось, но в процессе они поверили в лидера секты. Это простой смертный – не нефилим, не одержимый, просто очень умный и обаятельный человек. Он сказал, что, возможно, мятежные ангелы могут спастись, если возьмутся за свои прежние обязанности – будут служить людям и защищать их. А от чего людей надо защищать прежде всего? От других демонов, разумеется.

На третьих ролях

Миротворцы – не самые удачные второстепенные персонажи, так как их интересует достижение собственных целей, а не вмешательство в проекты других фракций. Их добросердечие и отношение к вселенной могут прекрасно оттенить качества врагов главных персонажей, например, склонность к насилию (у Губителей) или безжалостность (у Фаустианцев). Игроки в основном (не всегда) предпочитают быть «хорошими ребятами», но не «терпилами». Погруженные в мечты Миротворцы прекрасно подходят на роль «славных добрых парней». Когда ваши персонажи чувствуют себя не в своей тарелке, дайте им шанс помочь Миротворцам. Это укрепит их мнение о собственной «хорошести» и заставит гордиться тем, что они-то, в отличие от Миротворцев, разбираются в политической ситуации.

С другой стороны, можно показать, насколько удачливы и счастливы могут быть Миротворцы. Это заставит персонажей задуматься: а не мешает ли нежелание выглядеть «дураками» обрести веру? Они хорошие, да, но ведь могли бы стать еще лучше… если не боялись показаться глупыми.

В данном случае доблесть будет заключаться не в том, чтобы быть готовыми к трудностям и борьбе, а в том, чтобы не бояться выглядеть глупцами и не опасаться, что вас обманут.

Прекрасное будущее

Чего бы Миротворцы на самом деле желали, так это увидеть, как разверзаются Небеса, оттуда выглядывает Михаил со словами: «Хорошо, Миротворцы. Вы доказали, что можете стать частью Небесного Воинства». Но едва ли это возможно в большинстве хроник (хотя кто знает? Такая концовка была бы весьма оригинальной).

Помимо этого, Миротворцы были бы не прочь достичь следующих результатов:

Мир с другими фракциями: вот будет здорово, если они смогут работать, не опасаясь нападений Люцифериан, интриг Фаустианцев и диверсий Жаждущих. Разумеется, мир со всеми тремя фракциями маловероятен, но хотя бы Фаустианцами можно заключить договор о ненападении.

Надежные способы снижения Муки: они уже работают над этим вопросом. Разумеется, никаких снижающих Муку устройств (этого скорее можно ждать от Фаустианцев), но некие физиотерапевтические меры, учитывающие многогранную природу Элохим и позволяющие им примириться со своей Мукой.

Улучшение жизни людей: это было бы здорово. Хотя они не столь агрессивны, как Фаустианцы, в своей проповеди «мира и гармонии», многие Миротворцы верят, что улучшение ситуации на Земле поможет им в их деле. К тому же они всерьез рассматривают возможность остаться в этом мире, если им будет отказано в возвращении на Небеса.

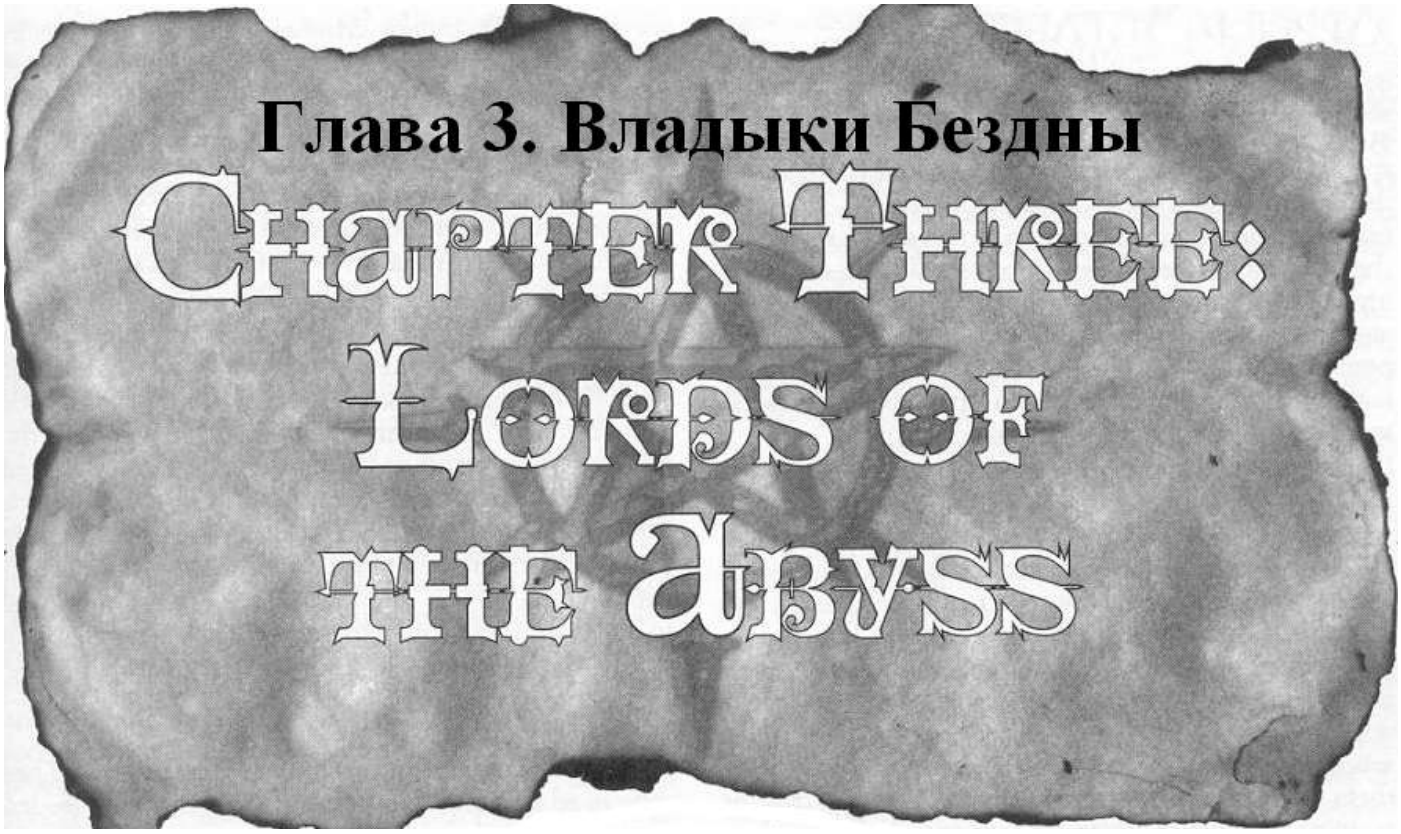
Печальное будущее

Понять, что пугает фракцию, ничуть не сложнее, чем угадать ее сокровенное желание. Миротворцы всячески пытаются избежать следующих вариантов развития событий:

Козлы отпущения: сейчас демоны сильнее всего ненавидят Губителей, но ненависть может распространиться и на Миротворцев, если они будут мешать – и успешно мешать – чужым планам. Об этом следует помнить, особенно в том случае, если ваши персонажи все время одерживают победы за счет *всех остальных* фракций.

Постепенный откат: больше всего Миротворцы опасаются не внезапных ударов, а отсутствия результатов – это раздражает и изматывает. Что произойдет с Миротворцами, если они будут все время поступать правильно, помогать людям, выполнять свои обязанности, развивать добродетели и держать под контролем Муку, но все это не принесет никаких результатов? Никакой награды, никаких значимых улучшений в мире или в жизни людей, никаких признаков того, что их усилия оценили или даже просто заметили. Они могут справиться с сопротивлением, но устоят ли они перед равнодушием?

Глава 3. Владыки Бездны



Ясно, что откровение близко;
Ясно, Второе пришествие близко,
Второе пришествие! Только помянешь
Его, как образ из Spiritus Mundi
Взор потревожит; в песках пустыни
Лев с головой человека и взглядом
Безжалостным и пустым, как солнце,
Поводит бедрами, и на склонах
Мечутся тени разгневанных птиц.
Возвращается мрак; но теперь я знаю,
Что каменный сон двадцати столетий
Был прерван качанием колыбели,
Что ныне зверь, дождавшийся часа,
Ползет в Вифлеем к своему рождеству.
- У. Б. Йетс , Второе пришествие

За царством мертвых находится тюрьма, созданная руками Господа. На врата Бездны были наложены печати, которые должны были оставаться там до конца дней, удерживая силы, которые (даже после падения) все еще обладали неимоверной мощью: герцогов и баронов Ада. Слабее герцогов и баронов были старшие лорды и лорды, за которыми в иерархии следовали падшие рыцари и младшие демоны. Все они тысячелетиями страдали от Муки, утешаясь лишь долетавшими до них отзвуками реального мира.

А затем произошло нечто непредвиденное. По миру теней промчался шторм, под напором которого стены Бездны треснули. После тысячелетий в неволе перед узниками замаячила надежда на освобождение, но трещины в печатях Творца были столь невелики, что только слабейшие из демонов могли протиснуться сквозь них. Властью Истинных Имен этих младших ангелов принудили искать пути к освобождению всех остальных. Получение этого приказа для некоторых из демонов стало последним и самым ярким воспоминанием о пребывании в Аду.

На настоящий момент только наименее могущественным из демонов смогли бежать из мрачного Ада. Может, быть, кое-кому их падших рыцарей и лордов тоже удалось пробраться в мир людей, но по-настоящему сильные падшие, старшие лорды, бароны и герцоги, по-прежнему заперты в темнице. Если эта ситуация изменится, вашим персонажам, возможно, придется столкнуться с существами куда более сильными, чем все те, кого они встречали до сих пор. Но что будет, если у них вдруг появится возможность дать давнему другу или обожаемому командиру шанс на новую жизнь, который есть у них самих? Если знамения благоприятны, если есть верные союзники, если в гримуаре имеется тот самый важный кусок текста… остается лишь сделать выбор.

Практическая метафизика

Все падшие, от низших до самых высших, перед заключением в Бездну в конце Века Гнева были лишены большей части силы. Они превратились в бесплотных духов, не способных влиять на мироздание. Только вера людей позволяет демонам вернуть часть их былой силы. Вера также позволяла людям вызывать демонов из Бездны задолго до того, как в ее стенах появились трещины. При проведении ритуала вызова его участники генерировали огромное количество энергии. Эту Веру можно было использовать только образом: вызвать демона. Не обязательно верить в какого-то конкретного демона, достаточно веры в существование таких духов и возможность призвать их. И сейчас кое-где сохранились люди и секты, придерживающиеся такой точки зрения – например, в Африке или сельском Китае, но их осталось совсем немного.

Несмотря на существование таких культов, сейчас люди куда менее доверчиво относятся к сверхъестественным возможностям и энергиям, чем в Век Гнева. Наш циничный, лишенный веры мир стал для демонов неподходящим, даже враждебным местом обитания, так как они были неспособны накопить достаточно энергии для создания и поддержания собственной физической формы. Вместо этого им пришлось захватывать тела людей с ослабленной волей или тела, лишившиеся души, и управлять ими. Чем могущественней демон, тем тяжелее ему приходится. Его силы слишком малы для создания собственного тела и слишком велики для захвата тела человеческого. Даже младшие падшие при вселении в тело смертного слабеют, им требуется немало времени для того, чтобы привыкнуть к человеческой плоти и овладеть энергетическими каналами. Старший демон уничтожит тело, которое попытается захватить, просто сожжет его дотла за несколько недель, дней или даже часов. Более подходящим обитанием для таких демонов могут стать надгробные памятники, погребальные принадлежности или иные священные предметы, но даже в этом случае требуется немало Веры и времени, чтобы с помощью ритуалов приспособить реликварий к душе определенного демона.

Помимо необходимости найти для себя подходящее обиталище, старшие демоны сталкиваются с необходимостью найти служителей, которые проведут для них ритуал вселения. Хотя печати на вратах Бездны треснули, они еще достаточно прочны, и падшие не могут ничего с ними сделать. Демоны не могут вызывать своих собратьев из Ямы, но у людей такая возможность есть. Именно человеческие маги начали вызывать демонов из Бездны в давние времена. И сейчас, в 21 веке, еще есть мужчины и женщины, достаточно амбициозные (или глупые) для того, чтобы связаться с существами, о которых людям и знать не полагалось.

Ритуал

Все ритуалы вызова похожи друг на друга. Для их проведения нужна группа верующих с выбранным лидером. Собравшись, верующие начинают проводить церемонии, целью которых является накопление определенного количества Веры, достаточного для извлечения сильного демона из Бездны и перемещения его в физический мир. Это самая продолжительная часть ритуала. Каждый участник за день может сгенерировать до двух единиц Веры, самые фанатичные или преданные последователи – три-четыре (по решению мастера). Любое поклонение генерирует и фокусирует Веру: и оргии и жертвоприношения жреца Сатаны, и молитвы христианского мистика и его приверженцев.

Все эти церемонии, так же, как и атрибуты, место и время проведения ритуала, создают атмосферу, позволяющую демону проявить себя. После того, как будут созданы надлежащие условия, глава заклинателей вызывает демона на Землю, называя его Небесное или (реже) Истинное Имя. Поиск правильного имени зачастую становится главной задачей заклинателей. Демоны с трудом вспоминают свое прежнее существование и нередко обращаются к магическим книгам людей, чтобы найти там информацию о собратьях. Даже самые упрощенные гримуары признают, что Имя демона должно быть произнесено и записано специальными знаками на особым образом подготовленном пергаменте, в то время суток, которое ассоциируется с данной сущностью, при этом должны куриться правильно подобранные благовония и так далее. Для того, чтобы извлечь из Бездны старшего демона, нужно соблюсти сотни мелких условий, которые сильно зависят от Дома вызываемого демона. Например, ритуалы по вызову Осквернителей должны проводиться на берегу моря (или под водой), для вызова Пожирателей требуется жертвенная кровь редкого или сильного животного. В подготовке ритуала могут помочь демоны, так как их способности позволяют создать подходящие условия.

Кульминацией ритуала становится приказ демону появиться. Обычно место, на котором появляется демон, ограничено церемониальными печатями. Если заклинатели просто хотят переговорить с демоном, тот возвращается в Бездну сразу же после завершения ритуала. Если же их целью является возвращение демона на Землю, в круге должно находиться подходящее для него вместилище. У старших демонов могут быть свои особые требования к проведению ритуала, выполнение которых позволяет демону настроиться на нужную энергетическую волну. Дьявол может потребовать для себя реликварий из огромного драгоценного камня или тело 18-летней девственницы, чей род восходит к правителям Персии. Чем сильнее демон, тем необычней могут быть его требования как на физическом, так и на ментальном и метафизическом уровнях.

В таблице приведены уровни сложности для ритуалов по вызову, а также требуемое количество успешных баллов. Эта информация поможет вам разработать сложный ритуал.

После того, как было накоплено достаточно Веры, каждый час выполняются дополнительные броски на Сообразительность + Оккультизм (сложность указана в таблице) до тех пор, пока не будет набрано минимально допустимое количество успешных баллов. После этого, если были соблюдены

все условия ритуала, происходит вызов. Если один из бросков оказался провальным, вся Вера, вложенная в ритуал, пропадает, ритуал прерывается. Чтобы достичь автоматического успеха, можно потратить единицы Силы воли (это может сделать любой участник ритуала). Чтобы ритуал прошел успешно, должен быть соблюден целый ряд условий касательно места, времени и оформления ритуала. Точный список условий составляет сам мастер (это может быть что угодно, хоть требование провести ритуал под молодой луной или в сердце снежной бури, хоть требование принести в жертву 100 крыс-альбиносов в момент, когда часы бьют полночь). Условия сильно зависят от Дома вызываемого демона, фракции и его личных качеств.

Если целью ритуала является вселение демона в реликварий или тело, будущий носитель должен обладать определенным потенциалом Веры (см. таблицу). Реликварии – это предметы, особым образом освященные демоном или человеком, потенциал Веры которого (или количество Веры, для демона) равен требуемому для данного предмета минимальному потенциалу Веры. Для освящения реликвария требуется набрать столько успешных бросков, сколько их требуется для успешного вызова демона (выполняется ряд бросков на Манипулирование + Оккультизм, сложность 8). В час выполняется один бросок, время на создание реликвария неограниченно, поэтому обычно освящение производится задолго до начала самого ритуала.

Чтобы помешать проведению ритуала, достаточно нарушить условия, требуемые для вызова данного демона, или прервать процесс накопления Веры (нарушить церемонию). Если ритуал зависит от даты и времени, для его прекращения будет достаточно любой задержки или проволочки.

Прерывание ритуала на финальной стадии может быть очень опасно. Даже если не учитывать гнев сектантов или терзаемых Мукой демонов, высвобождение энергии, заключенной в Имени демона, может стать причиной взрыва (один бросок на летальное повреждение за каждые 10 единиц задействованной Веры, радиус взрыва в ярдах равен числу единиц Веры). По решению мастера внезапное прекращение ритуала может стать причиной природного катаклизма (с учетом Дома демона), например, цунами или землетрясения.

И рассеются они по Земле

Вызов демона из Бездны – это не просто сверхъестественное действие, это воздействие на ткань вселенной. Вызову даже младшего демона могут предшествовать мрачные знамения, проведение предварительных церемоний и ритуала может сопровождаться странными явлениями. Явление эти могут быть самыми разными: воды рек станут цвета крови, солнечное затмение погрузит во тьму половину континента… Резкое изменение температуры, пресловутый гром с ясного неба, странное поведение животных, массовая гибель зверей и птиц, выкидыши – обычно все эти события ассоциируются с грядущим появлением демона. Территория вокруг места проведения ритуала переполнена энергией (10 ярдов на каждую единицу накапливаемой Веры), которая с каждым днем нарастает и бурлит, подобно морю в шторм. Разумеется, такое место влечет к себе падших. Демоны чувствуют волнение в энергетической ткани мира (рефлексивное действие, бросок на Сверхъестественную осведомленность, сложность 6). Чтобы получить больше информации, персонажи могут выполнить бросок на Восприятие + Осведомленность (сложность 7). Чтобы определить, проводится ритуал или нет, достаточно получить один успешный балл. Два успешных балла позволяют узнать ранг вызываемого демона, три – Дом демона. После того, как ритуал начался, все демоны на попадающей под его влияние территории чувствуют это. В этот момент все они вспоминают, как сами прокладывали себе путь к миру света.

Если целью ритуала является разговор, демон появляется в центре магического круга в виде легкой дымки, тени или чернильно-черного тумана. Все желающие могут обратиться к демону с вопросом, и его ответы звучат прямо в голове у вопрошающих, часто они сопровождаются странными ощущениями или галлюцинациями. Смертные в присутствии демона переживают эффект от Проявления (см. основные правила). Демоны в присутствии старшего демона должны выполнять бросок на Мужество (сложность равна 8). Если бросок оказывается неудачным, персонаж получает единицу временной Муки.

Вместо того, чтобы просто поговорить с демоном, глава заклинателей может попытаться приказать ему выполнить обращение или каким-нибудь другим способом обратить способности демона себе на пользу. Можно считать такого рода действия временным связыванием. В случае

удачи демон может воспользоваться Верой собравшихся заклинателей для выполнения обращения по приказу главаря (минимальная Сила воли у падших рыцарей и лордов равна 8, у старших лордов – 9, у баронов и герцогов – 10; может увеличиваться по желанию Рассказчика). Сила этих духов такова, что действие, требующее физического контакта, может быть направлено им против любого видимого им предмета. Для выполнения обращения броски не выполняются. Демон берет у заклинателей Веру, чтобы получить количество автоматических успешных баллов, требуемое для выполнения приказа главаря. После выполнения приказа ритуал завершается, демон возвращается в Бездну.

Если целью ритуала является вселение демона в реликварий или тело смертного, вселение происходит автоматически, при условии, что реликварий или тело соответствуют минимальным требованиям, указанным Рассказчиком. Демоны, вселившиеся в реликварии, обладают теми же основными свойствами, что и Привязанные к Земле.

Старшие демоны, оказавшись в человеческом теле, испытывают то же, что и младшие демоны: они вынуждены как-то справляться с потоком воспоминаний, эмоций и чувств, сохранившихся в мозгу человека. Кем он был, этот носитель – невинной жертвой, подошедшей под условия демона, или же жестоким и беспринципным сектантом, добровольно пожертвовавшим собою ради духа из вечной тьмы? Сопротивляемость демона Муке зависит от личностных характеристик его носителя. Особые возможности носителя позволяют старшему демону обрести куда больше воспоминаний и способностей, чем младшим демонам, а значит, память о Бездне будет настойчиво преследовать его.

Старшие демоны создаются точно так же, как и младшие персонажи, но их начальная Вера, Сила воли, Мука и знания рассчитываются по-другому.

Как и у всех персонажей «Демонов», начальные уровни характеристик можно увеличить за счет дополнительных баллов. В отличие от обычных персонажей, старшие демоны могут вступать в игру со знаниями, изначально их Дому не свойственными (в дополнение к своим собственным). Как и у обычного падшего, у старшего демона должна быть специализация (от которой зависит его Апокалиптическая форма), и не свойственные этой специализации знания не могут быть развиты сильнее, чем первичные для нее.

Очень сложно точно подсчитать потенциал Веры, необходимый для носителя конкретного демона. Старшие демоны могут вселяться в носителя, чей потенциал Веры не достаточен для них, но в этом случае носитель будет разрушен обитающим в нем адским духом. Скорость разрушения зависит от силы демона. Обычная продолжительность существования для такого носителя равна 30 дням, деленным на разницу между минимальным потреблением Веры демоном и имеющимся у носителя потенциалом Веры.

Например: Харугаш, Барон Ада, был вызван из Бездны и вселился в тело скомпрометированного телеевангелиста Эдди Харлана. Потенциал Веры у Эдди равен 1, Харугашу же требуется значительно больше – 4 единицы. Базовая продолжительность жизни (30 дней) делится на 3 (разница между минимальным потреблением Веры Харугашем и потенциалом Эдди). Таким образом, тело телевангелиста будет разрушено через десять дней после вселения в него демона.

Этот срок становится еще меньше в том случае, если демон активно расходует Веру (1 день за израсходованную единицу Веры). Сюда относится и расход Веры на излечение физических повреждений. Демон может заживить пулевое ранение, но чересчур интенсивные потоки энергии истощают тело. Сила воли демона может поддерживать в теле его основные функции, не допуская потери здоровья и общих свойств, но присутствие адского духа так или иначе отражается на теле. Кожа чернеет и трескается, сочится кровь, плоть обугливается, конечности и внутренние органы или раздуваются до невероятной величины, или уменьшаются под воздействием сверхъестественной энергии. Под конец тело начинает дымиться, затем просто обращается в кучку пепла и обугленных костей. После того, как носитель был уничтожен, демону нужно как можно быстрее найти для себя новое обиталище, иначе он будет вынужден вернуться в Бездну. Старший демон может перебираться из одного негодного носителя в другого, оставляя за собой обгоревшие трупы, но в этом случае он не сможет полностью воспользоваться своими силами и умениями.

Подчинение старших демонов

Старших демонов можно принудить к подчинению смертному или другому демону, но для этого требуется приложить немало усилий, к тому же это очень опасно (опасней, чем подчинение младшего демона).

Как и в случае с младшим демоном, подчинение старшего демона проводится путем сравнения бросков на Силу воли (сложность равна 7) у самого демона и заклинателя. Если у заклинателя есть ученики или помощники, участвующие в ритуале, они могут добавить свою Силу воли к его (сложность бросков равна 8, выполняется один бросок на одного человека). Каждый полученный при этом успешный балл добавляет один кубик к запасу бросков на Силу воли у заклинателя. Если заклинатель знает Истинное Имя демона, он автоматически получает часть успешных баллов. Их количество равно значению Муки демона.

Обычно только сам заклинатель может попытаться подчинить себе демона, но если заклинатель состоит на службе у одного из падших, тот может подчинить вызванного демона через слугу. В этом случае действует указанное выше правило, но сравниваются результаты бросков у двух демонов (а не демона и заклинателя). Остальные участники также могут добавить свою Силу воли и помочь хозяину – или же может вмешаться заклинатель, желающий подчинить демона себе! Тогда сравниваются результаты бросков на Силу воли у трех участников «состязания», выигрывает тот, кто набрал больше успешных баллов. Помощники могут поддерживать или заклинателя или демона-хозяина (решение они принимают самостоятельно). Таким образом, если в ритуале участвовало четыре помощника, каждый из них в решающий момент будет выбирать, кому же оказать поддержку.

Если в «состязании» побеждает старший демон, подчинение проваливается, и демон может жестоко отомстить тем неразумным людишкам, что пытались поработить его. Если подчинение проходит успешно, демон в течение определенного времени должен повиноваться приказам хозяина (см. основные правила). Разумеется, ни одному из владык Бездны такое обращение не понравится. Связанный демон будет использовать малейшую возможность для того, чтобы отомстить человеку или падшему, вздумавшему подчинить его, поэт заклинателю следует помнить не только о выгодах, но и об опасностях, грозящих ему со стороны демона.

Таблица 1

	Сложность		*Минимум успешных баллов*	*Минимум единиц Веры*	*Специальные условия*	*Потенциал Веры реликвария*	*Потенциал Веры носителя*
	Истинное имя	*Небесное имя*					
Падший рыцарь	6	7	10	100	1-2	1	2
Лорд	7	8	20	200	3-4	2	2
Старший лорд	8	9	30	300	5-6	3	3
Барон	9	10	40	400	7-8	4	4
Герцог	10	10	50+	500+	9-10	5+	5+

Таблица 2

	Вера	***Сила воли***	***Мука***	***Знания***
Падший рыцарь	Потенциал носителя + 1	8	Начальная Мука Дома * 2	6 пунктов
Лорд	Потенциал носителя + 1	8	Начальная Мука Дома * 2	12 пунктов
Старший лорд	Потенциал носителя + 1	9	Начальная Мука Дома * 2	24 пункта
Барон	Потенциал носителя + 1	10	Начальная Мука Дома * 2	36 пунктов
Герцог	Потенциал носителя + 1	10	Начальная Мука Дома * 2	48 пунктов

В молчанье здешней тишины
Нет одиночества... Ты знаешь:
Здесь мертвые погребены,
Которых ты не забываешь.
Здесь души их, здесь духи их,
Здесь их завет: будь строг и тих.
- Эдгар Аллан По, Духи мертвых

В век после создания мира, когда боги бродили по Земле и совершали чудеса, воспоминания о которых до сих пор живут в мифах людей, падшие ангелы в тайне от смертных и, главное, от Небесного Воинства, трудились над величайшим своим творением. Царство духов, известное как подземный мир или царство мертвых, появилось в результате многовековых усилий младшего из Домов, который стремился сохранить души смертных. Это был знаменательный период в истории Убийц, которые на короткое время забыли о своем подчиненном положении, установленном Господом, и осмелились на свершение, оказавшееся не по силам даже Дьяволам. Они создали новый мир, полностью независимый от Замыла Бога, чтобы души людей могли укрыться от пламени и грохота войны.

Начало

Появление царства духов связано с одним из самых ужасных последствий мести Бога за Падение – проклятием смерти, наложенным на людей в наказание за их решение присоединиться к восставшим ангелам. Все воинство падших ощутило боль от этого удара, но сильнее всех страдали мятежные Ангелы Смерти. Убийцы были созданы, чтобы стать властителями жизни и смерти. Именно они должны были обрывать нить жизни у всех существ, от микроорганизмов до морских чудовищ. Когда срок жизни существа подходил к концу, ангелы Седьмого Дома приносили ему безболезненную, спокойную смерть, и возвращали его тело земле. Хотя среди остальных ангелов они считались младшими и их сторонились из-за их обязанностей, Убийцы выполняли свой долг со скорбным величием, но без малейшей гордости за свое мастерство. Они сожалели лишь о

впечатлении, которое их работа произвела на первых мужчин и женщин. До Падения смерть пугала невежественных бессмертных людей. Они видели, как их любимые животные погибают из-за несчастных случаев или просто угасают со временем, и плакали от горя и страха, а Убийцы смотрели на них, не в силах уменьшить их страдания. Настороженное отношение со стороны других Элохим и желание помочь людям – вот что привело множество Ангелов Смерти в лагерь мятежников, но их радость от того, что наконец они будут рядом с людьми, навеки погасла после оглашения приговора Неба: лишить мужчин и женщин бессмертия. Убийцы были обречены забирать жизни у тех существ, ради которых они покинули Небеса. После начала Войны Гнева Ангелы Смерти пожали урожай душ – более обильный, чем они ожидали.

Решение Неба было жестоким, но еще хуже было то, что во время бушующей по всей Земле войны в момент смерти человек оставался один, с сердцем, переполненным страхом. В прошлом за угасанием каждого живого существа наблюдал Ангел Смерти, но теперь между ангелами шла война, сеющая разрушения и боль. Смерть больше не была работой только лишь Убийц – она шествовала по миру, подобно пожару, и люди умирали внезапно, в муках и страдании. Хуже того, после смерти тела душа человека исчезала, навсегда покидая этот мир. Возвращались ли души на Небеса, чтобы примириться с Богом, или же они попросту уходили в никуда? Мятежные Убийцы не знали ответа на этот вопрос и не могли избавиться от чувства вины. Они обвиняли себя в том, что люди лишились дара бессмертия. С их точки зрения, это наказание было придумано специально для них, Убийц, а люди были лишь орудием мести в руках Господа. Но окончательное расставание с душами умерших терзало их больше всего. В течение первых десятилетий войны Убийцы все время странствовали по миру, стараясь уменьшить страдания умирающих людей. Не в силах совладать с чувством вины и сохранить души людей от небытия, они постепенно изучили пути душ и разработали новое Знание, позволяющее привязывать душу к телу или к физическому объекту. Решение не было идеальным, и эти первые призраки были лишь скорбящими пленниками, не способными покинуть место своей смерти или маленькие реликварии, которые ангелы носили с собой. К тому же они по-прежнему были беззащитны перед Жнецами, оставшимися верными Небу. Эти ангелы рыскали по Земле в поисках привязанных душ и отправляли их в небытие.

Все больше и больше людей умирало, и тогда один из величайших Убийц, герцог Харон из Алебастрового Легиона, разработал дерзкий план чуть ли не космического масштаба. Как гласит легенда, идея появилась у Харона во время одной из первых осад Касдейи, подземной крепости легиона. Во время решающей битвы на равнинах возле крепости – говорится в легенде – Харон видел, как умирает человек, которого он любил и защищал с самого начала войны. Потерпев поражение, мятежники отступили к крепости, и впавший в отчаяние Харон приказал нескольким Преступникам своего легиона использовать все свое знание Путей, чтобы обмануть преследователей и скрыть вход в укрепление. Ангелы Земли провели ритуал, который не только успешно скрыл путь к крепости, но и изолировал всю Касдейю от реального мира, превратив ее в подпространственный «карман». До того момента в мире ничего подобного не существовало. После того, как ничего не понимающие воины Неба отступили, Харон долгое время бродил вокруг крепости, скорбя о погибшей любви. А потом его осенило. Если есть возможность создавать подпространственные карманы, существующие вне реального мира и недостижимые для Неба, почему бы не создать убежище для душ умерших?

Сокрытое царство

План Харона разрабатывался в глубоких бункерах Касдейи силами самых доверенных помощников и наиболее одаренных Преступников легиона. Харон прекрасно понимал, насколько важно сохранить эту работу в тайне. Небесное Воинство могло полностью разрушить все, что было создано падшими, но только в том случае, если знало о существовании этого «всего». Даже Деннице нельзя было рассказать о Гавани, как нарек Харон свое царство. Чем меньше ангелов будет знать о проекте, тем меньше вероятность того, что о нем узнают враги. Только ангелов Седьмого Дома можно посвящать в тайну. Харон считал, что чувство вины и потери, овладевшее его собратьями, не позволит им разгласить тайну Гавани.

Для создания Гавани потребовалось приложить почти столько же усилий, сколько для создания всего космоса. Проект развивался, и Харону приходилось вовлекать в него все больше и больше

ангелов, обладающих нужной энергией и знаниями, в том числе и кое-кого из Кнутов и Извергов, принесших клятву верности Легиону. За время работы над проектом Седьмой Дом приобрел совершенно новые знания, тщательно охраняемые от остальных падших. Почти век потребовался для организации и проведения всех необходимых ритуалов, и еще полвека ушло на оформление новой реальности. Подобно драгоценному камню, зреющему в глубинах недр, Гавань Харона медленно, слой за слоем, разрасталась где-то за пределами мира.

Харон с самого начала знал, что ему не хватит силы и знания для создания совершенно нового мира, поэтому его Гавань – это продолжение реального мира. Сумрачные земли, созданные Хароном и его товарищами, отражают настоящий мир, его божественную сущность, но отделены от него барьером, или Завесой, которая скрывает их от Неба и защищает обитающие там души мертвых от ухода в небытие. Хотя души в царстве теней могли видеть, как приходят и уходят живые, они не могли общаться с ними. Но даже это было лучше, чем ничего.

Несколько веков Убийцы хранили информацию о земле теней в тайне, проводя души за Завесу и оставляя их там в относительной безопасности. Разумеется, всех они спасти не могли. Харон быстро понял, что немало душ придется пожертвовать верным небу Жрецам и обречь на небытие, чтобы воины Небес не поняли, что их обвели вокруг пальца. Мятежным Ангелам Смерти часто приходилось выбирать, кого же именно надо спасать, а кем можно пожертвовать, и выбор этот не был легким.

Поначалу все шло хорошо. Замысел Харона не был идеальным, но возможность спасти хотя бы *часть* душ дала Убийцам новый смысл существования. К несчастью, вскоре после создания Гавани ход войны начал меняться. Время Жестокостей погрузило Землю в кровь и пожары, и Убийцам пришлось удвоить усилия, чтобы справиться с таким потоком смертей. Именно тогда Небесное Воинство узнало о существовании сумрачных земель. Никто не знает, был ли этот секрет вырван у попавшего в плен Убийцы, или же его разгласил падший, недоверчиво относившийся в Гавани Харона. Верные Небу ангелы не смогли пробиться через Завесу, но Харон знал, что открытие нужного для прохода Знания – лишь вопрос времени. В последние века войны Харон и его помощники отодвигали свое детище все дальше в Пустоту, соединяя его изолированные участки

тщательно скрытыми тропками в надежде, что Небесное Воинство, прорвавшись сквозь Завесу, не смогут обнаружить эти маленькие гавани.

Завеса была прорвана в последние дни войны, и Харон и его помощники до последнего старались спасти от небытия души умерших. Хаос тех последних дней поглотил Харона, и о нем больше ничего не известно. Многие падшие считают, что могущественный Убийца и его приближенные пали в последней битве, не желая раскрывать сокровенные тайны сумрачных земель перед Небесными судьями. Но кое-кто верит, что герцог и его ближайшие помощники сумели скрыться, еще дальше уйдя по путям теней, чтобы продолжить борьбу за души людей.

Убийцы думали, что победоносные армии Небес разрушат сумрачные земли, но, как оказалось, у Неба на этот счет было свое мнение. На основе сумрачных земель, как на фундаменте, Создатель возвел то, что позже падшие стали называть Бездной. Горькая ирония видится в том, что убежище для мертвых стало тюрьмой для мятежных ангелов, огороженной от Земли тонкой Завесой, созданной самими мятежниками. С душами, спасенными Хароном от небытия, Небесное Воинство ничего делать не стало. По причинам, известным только Господу, эти неупокоенные духи остались в вечной ссылке, рядом с мятежными ангелами, которые могли бы при желании дотянуться до них, приблизившись к стенам Ямы, но помочь которым не было никакой возможности. Такое положение вещей сохранялось в течение многих тысяч лет, до тех пор, пока не возник Вихрь.

География

Царство духов построено из Веры, перенесенной из реального мира в Пустоту, и представляет собой многослойную конструкцию невероятной величины и сложности. Хотя это место никогда не могло сравниться с физическим миром яркостью и жизненностью, после заключения демонов в тюрьму оно пострадало едва ли не сильнее мира людей. Убийцы и другие демоны, владеющие Знанием Сфер, по-прежнему могут путешествовать по изуродованным Вихрем пространствам, но при этом им не стоит забывать о подстерегающих опасностях и притяжении Бездны.

Завеса

Завеса – это первый слой царства духов, она служит границей между миром теней и физическим миром, а также защищает сумрачные земли от проникновения небытия. В древние времена Завеса была самовосстанавливающейся преградой, легко преодолимой при помощи определенных обращений. Но за сотни лет безверия поток Веры, поддерживающий Завесу, не просто иссяк, он стал мутным и нестабильным. Сейчас Завеса – это жесткий барьер, преодолеть который не всегда могут даже возводившие его падшие.

Практически во всех местах соприкосновения Завесу сложно обнаружить, еще сложнее – проникнуть сквозь нее, но кое-где сильные эмоции и сила человеческой Веры истончили ее. Такие места часто считаются священными – это церкви, кладбища, где человек задумывается о жизни после смерти и, сам того не зная, направляет Веру в царство духов. Подобными свойствами обладают и поля сражений, места преступлений, а то и спальни в заброшенных мансардах, где больной человек день за днем угасал в одиночестве. Такие ослабленные участки Завесы называют «лазейками», так как через них души мертвых могут попадать в мир живых и питаться Верой людей.

Знание Сфер позволяет демону перемещаться между разделенными Завесой мирами, сложность обращения зависит от прочности преграды (см. основные правила). Сложность перехода неподалеку от «лазейки» равна 5. К тому же, эффект высокой Муки у обращения «Шаг за Завесу» позволяет создать временную «лазейку», к которой духи слетаются, как мотыльки к пламени свечи.

Сумрачные земли

Земли мертвых, сумрачные земли – это отражение реального мира, отзвуки той божественной энергии, что наполняет всю материю. Все, что существует в мире живых, существует и в мире мертвых. Впрочем, там можно найти и объекты, которые в реальном мире давным-давно обратились в пыль. В этом тусклом мире обитают духи, наблюдающие за теми, кого они любили при жизни, вспоминающие о врагах или просто взирающие на покинутую ими Землю. Даже сейчас, через многие века после того, как Убийцы были вынуждены покинуть столь тщательно собираемые ими души, кое-кто из призраков умудряется проскользнуть через Завесу в сумрачные земли. Теперь,

когда их терзает безжалостный Вихрь, все духи – за исключением разве что самых сильных – стараются держаться поближе к «лазейкам», через которые к ним поступает Вера, позволяющая продолжать существование.

Демоны, прошедшие через Завесу, могут путешествовать по землям мертвых точно так же, как и по Земле. Количество ходов одинаково для обоих миров. Исключение делается только для Убийц, чье знакомство с миром мертвых и опытность позволяют им в один миг перемещаться на огромные расстояния (см. основные правила). Двери, окна, стены и прочие материальные объекты в мире мертвых не менее осязаемы, чем в мире живых, но призраки и демоны могут проходить сквозь них, потратив единицу Веры. Призраки, способные на время приобретать физическую форму, могут воздействовать на предметы, например, поднимать книги и открывать двери. Эти действия через Завесу проецируются и на реальный мир. Кажется, будто книга висит в воздухе, и чьи-то невидимые пальцы переворачивают страницы; зеркало внезапно трескается, а дверь захлопывается. Демоны не могут взаимодействовать с физическим миром без помощи обращения «Тропою призраков» (см. основные правила).

Буря

Буря – это следующий «слой» царства мертвых, бушующий океан энергии, который лежит в основе сумрачных земель и отделяет их от Нижних Сфер. Изначально Буря была задумана Хароном как защита от чужаков, пожелавших проникнуть на Тропы Нижних Сфер. Но после заключения падших Буря превратилась в безумный ураган, питаемый Мукой запертых в Бездне демонов. Духи, пытавшиеся пройти сквозь Бурю и потерявшиеся в ней, порою оказывались у стен Ада, где до них могли добраться одержимые ненавистью падшие. Тысячелетиями эти духи страдали от рук тех самых ангелов, которые сражались за их спасение, и в результате превратились в ужасных фантомов, блуждающих по Буре в поисках новых жертв, способных насытить злобу их адских хозяев.

Можно пересечь Бурю и попасть в Нижние Сферы, но это весьма рискованное предприятие. Яростные фантомы прочесывают всю Бурю, надеясь отыскать новые жертвы, не важно, духов или демонов. Чтобы попасть из сумрачных земель в Нижние Сферы, требуется успешный бросок на Восприятие + Выживание (сложность равна 8). Если бросок оказывается неудачным, персонажи теряются в Буре. Каждый день заблудившиеся персонажи выполняют бросок на Восприятие + Выживание, чтобы выяснить, удалось ли им найти нужный путь. Все это время им угрожает опасность со стороны рыскающих в Буре фантомов. Для фантомов, нападающих на персонажей, можно использовать характеристики духов. Как правило, фантомы умерли достаточно давно, среди них можно встретить и совсем древних духов. Чаще всего фантомы передвигаются группами по 3-6 существ.

Демоны, осмелившиеся вступить в Бурю, рискуют не только в случае столкновения с фантомами. Их притягивает Бездна. Если демон не заперт в теле смертного, вблизи от Ада притяжение настолько усиливается, что душа падшего может быть вырвана из носителя и возвращена в Бездну. Падшие, оказавшиеся в Буре, возвращаются в Яму в случае неудачного броска на Силу воли (сложность 8). Бросок повторяется ежедневно в течение всего путешествия по Буре. Если бросок оказывается неудачным, демон вынужден покинуть тело и вернуться в Бездну.

Тропы

Тропы – это запутанные, извилистые проходы, проложенные умельцами-Преступниками через Бурю в Нижние Сферы. Хотя изначально эти проходы были замаскированы при помощи сложных заклинаний, века борьбы с ветрами Бури ослабили защиту. Тропами могут пользоваться духи и демоны, желающие попасть в Нижние Сферы. Если персонажи идут через Бурю по Тропе, не требуется выполнять никаких бросков, хотя фантомы по-прежнему могут напасть на путешественников, а демоны никак не защищены от притяжения Бездны. Тропы обеспечивают безопасность, но очень редко напрямую выводят к той или иной Нижней Сфере. На самом деле одна и та же Тропа может каждый раз выводить в совершенно другое место.

Нижние Сферы

Харон создавал Нижние сферы в качестве убежища от Небесного Воинства. Это небольшие островки реальности, окруженные бушующей Бурей и соединенные между собой изменчивыми

тропами. Никто, за исключением Харона и некоторых Убийц, не знал в точности, сколько таких островков было создано. Духи, которые, по их словам, до возникновения Вихря часто путешествовали по Тропам, говорили, что одно из этих убежищ представляет собой огромный город, другое – нефритовое королевство. Никто из демонов до сих пор не осмеливался пройти по Тропам, чтобы посмотреть, на что же теперь похожи Нижние Сферы. Ходят дикие слухи об адских бастионах, укрытых Бурей, где надежно хранятся артефакты Века Гнева. Кое-кто предполагает, что Харон и его помощники обитают в одном из таких бастионов. Самым невероятным считается предположение, что сам Люцифер нашел себе убежище в одной из Сфер.

Вихрь

Вихрь, терзающий царство духов, – шестой по счету, обрушивающийся на сумеречные земли с момента их создания. Падшие не знают, что вызывает эти жуткие ураганы, но многие указывают на связь между вспышками насилия по всей Земле и появлением Вихрей. Так как вера людей (или ее отсутствие) влияет на стабильность Завесы, можно предположить, что страдания человечества могут воздействовать на сумеречные земли и даже усилить волнение энергии в Буре. Если это и в самом деле так, говорят некоторые Убийцы, то как же на царство духов повлияет возвращение падших и вражда между Привязанными к Земле? Насколько сильно повредит миру мертвых новая война между ангелами, заложниками которой станут люди?

Вихрь, подобно циклону, проносится по миру мертвых, то усиливаясь, то ослабевая. Хотя поначалу он был настолько силен, что мог уничтожить любых попавших в него духов и прорвать Завесу, постепенно его ветра слабеют. Но и сейчас он представляет страшную угрозу для душ умерших. Духи, захваченные Вихрем вне «лазеек», получают летальные повреждения (бросок четырех кубиков каждый ход, в течение которого дух находится под воздействием Вихря). Повреждения могут быть поглощены за счет Выносливости. Духи, потерявшие все уровни здоровья, считаются полностью уничтоженными.

Духи мертвых

Мертвые есть везде. Когда в царстве духов разбушевался Вихрь, он с такой силой обрушился на Завесу, что в ней образовались временные разрывы, через которые души умерших могли проникнуть в мир живых. Как и демоны, эти духи ищут себе носителя, который поможет им устоять против притяжения небытия. Они захватывают как трупы, так и тела живых людей. Более слабые духи, которым не хватило сил пробиться сквозь Завесу, собираются у «лазеек», покидая свои убежища только в том случае, если им приходится защищаться от чужаков.

Призраки

Призраки – это лишенные тел души умерших, которые после смерти каким-то образом смогли пройти сквозь Завесу и теперь обитают неподалеку от мира живых. Большая часть этих духов остается в сумеречных землях, пытаясь укрыться от Вихря, но время от времени они пробираются в мир людей, чтобы пополнить Веру, помочь тем, кого любили, или отомстить врагам.

Почти все призраки в сумрачных землях обитают неподалеку от «лазеек» - тех мест, где истончившаяся ткань Завесы позволяет проникать в реальный мир. Так как духов намного больше, чем таких «лазеек», эти убежища часто переполнены беспокойными призраками, напуганными бушующим в их мире Вихрем. Это стало причиной частых сверхъестественных явлений в реальном мире, так как духи пытаются дотянуться до любого оказавшегося поблизости смертного и впитать его Веру.

Вера нужна духам для исцеления и использования имеющихся у них возможностей, но, в отличие от демонов, они могут только собирать Жатву Веры. Они пугают смертных сверхъестественными явлениями, а затем питаются проявившимися эмоциями. Принципы Жатвы такие же, как и у демонов (см. основные правила). Так как духи лучше понимают эмоции людей, одна попытка приносит им от 2 до 4 единиц Веры, в зависимости от потенциала Веры у жертвы (в основном – в два раза больше того, что от этой жертвы мог получить демон).

Немало духов пробралось сквозь Завесу в мир живых и смогло вселиться в тела людей, чтобы защитить себя от небытия. Как и демоны, духи захватывают тела людей с ослабленной волей и

повредившимся рассудком, а также тела, лишенные душ. Призраки могут терять носителей точно так же, как и демоны. Возможность захватить новое тело для духа определяется точно так же, как и для демона, сам захват также осуществляется аналогичным образом. Если духу не повезло, он обречен на небытие.

Демоны, владеющие Знанием Душ, могут вызывать и подчинять духов (как обитающих в мире теней, так и вселившихся в тела смертных). Дух, заключенный в теле, не покидает носителя, но является на зов демона в физической форме.

Описание призраков

Ниже приводится описание «молодого» духа, т. е. духа совсем недавно умершего человека.

Атрибуты: Сила 3*, Ловкость 3, Выносливость 4, Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 3, Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 4.

Способности (на выбор): Бдительность 2, Атлетизм 2, Рукопашный бой 3, Бюрократия 3, Знание компьютера 3, Ремесло 3, Уворот 3, Вождение 3, Этикет 3, Финансы 2, Запугивание 3, Расследование 2, Лидерство 2, Медицина 2, Оккультизм 2, Политика 1, Безопасность 2, Хитрость 4, Выживание 4.

Сила воли: 4

Вера: 10

Ниже приводится описание «старшего» призрака (просуществовавшего около 100 лет).

Атрибуты: Сила 6*, Ловкость 6, Выносливость 7, Обаяние 4, Манипулирование 6, Внешность 3, Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 6.

Способности (на выбор): Академические знания: 3, Бдительность 4, Знание животных 3, Атлетизм 3, Рукопашный бой 5, Знание компьютера 1, Ремесло 2, Уворот 5, Эмпатия 3, Этикет 4, Выразительность 4, Финансы 4, Огнестрельное оружие 4, Запугивание 5, Расследование 4, Правоведение 4, Лидерство 3, Лингвистика (Языки) 3, Медицина 4, Фехтование 5, Оккультизм 4, Политика 4, Наука 3, Безопасность 4, Знание улицы 3, Хитрость 5, Выживание 5.

Сила воли: 9

Вера: 12

Ниже приводится описание древнего призрака, просуществовавшего несколько веков.

Атрибуты: Сила 8*, Ловкость 7, Выносливость 9, Обаяние 6, Манипулирование 9, Внешность 6, Восприятие 7, Интеллект 7, Сообразительность 8.

Способности (на выбор): Академические знания: 7, Бдительность 7, Знание животных 5, Атлетизм 6, Осведомленность 5, Рукопашный бой 5, Уворот 5, Эмпатия 1, Этикет 5, Выразительность 4, Финансы 7, Огнестрельное оружие 3, Запугивание 7, Расследование 4, Правоведение 4, Лидерство 7, Лингвистика (Языки) 5, Медицина 5, Фехтование 6, Оккультизм 5, Политика 7, Наука 3, Безопасность 5, Знание улицы 1, Хитрость 7, Выживание 7.

Сила воли: 10

Вера: 15+

* - Учтите, что Атрибут Силы для призраков действует только в случае приобретения материальности, когда призрак собирает всю свою волю и применяет силу по отношению к физическому предмету или объекту.

Возможности призраков

Когда-то все духи были людьми, и это так или иначе отражается на их характерах. Некоторые из них используют свои силы во зло, другие же пытаются жить достойно. Ниже приведены несколько возможностей, которыми обладают призраки. При желании Рассказчик может добавить им новые возможности.

«Молодые» духи обычно владеют только тремя умениями, причем на довольно низком уровне. У «старых» духов – четыре-пять умений среднего уровня. Древние духи владеют пятью-шестью умениями на весьма высоком уровне.

*** Телепортация**: дистанция перемещения обычно равна расстоянию, на которое призрак видит. Призраки телепортируются, чтобы избежать повреждений или узнавания. Они могут использовать это умение в битве. Чем старше и опытней призрак, тем дальше он может телепортироваться (в том числе и в те места, которые не видит). Потратив единицу Веры, призрак может пользоваться этим умением один раз за ход.

*** Замкнуть цепь:** хотя название этого умения подразумевает его использование на электрических и электронных системах (они могут вызвать короткое замыкание или включить прибор), духи могут применять его и на простейших механизмах (например, чтобы спустить курок ружья). Опытные духи могут при помощи этого умения направлять электрический ток через любые обладающие проводящей способностью вещества (воду или металлы), чтобы человек, соприкасающийся с этими веществами (ружьем или лужей), получил удар током. Повреждения при этом определяются броском кубиков (число кубиков равно количеству единиц Веры у призрака, сложность равна 6); повреждения могут быть летальными или поверхностными. При помощи этого умения также можно на время выводить из строя аппараты, работающие на основе электричества.

На каждое использование этого умения тратится единица Веры.

*** Эмоциональный контроль**: призраки, обладающие данным умением, могут воздействовать на эмоции смертных, чтобы отобрать у тех Веру. Молодые, неопытные призраки могут внушать только несложные эмоции вроде похоти, страха и печали. Старшие духи также внушают людям любовь, веселье и надежду, причем сила этих «наведенных» эмоций может быть практически непреодолима. Древние призраки, в совершенстве овладевшие умением управлять эмоциями людей, могут внушить смертному сильные чувства по отношению к другому существу или месту, подтолкнуть его к действиям. При этом человек искренне верит, что эти чувства были у него *всегда*.

Для применения этого умения выполняется бросок на Силу воли (постоянное значение, не текущее) и тратится единица Веры; сложность броска равна значению Силы воли у жертвы. В случае успеха жертва начинает испытывать внушаемые ей эмоции. Призрак, который хочет таким образом собрать Веру, получает единицу Веры за каждый полученный успешный балл (в пределах максимального для него значения Веры). Использование этого умения для подпитки Верой возможно только раз за эпизод.

Падшие невосприимчивы к такому воздействию, их слуги в общем случае могут стать жертвами призраков.

*** Материальность:** это умение позволяет создавать эффекты, обычно ассоциируемые с привидениями, например, перемещать предметы, наносить неожиданные удары живым существам, издавать непонятные звуки. Призраки, занимающиеся подобными вещами в течение нескольких десятилетий, могут поднимать в воздух сразу множество мелких предметов. Истинные мастера своего дела могут отправлять в полет мебель и даже переворачивать автомобили. Для применения Материальности тратится единица Веры за каждый ход.

*** Эктоплазма**: это умение позволяет призраку по желанию вырабатывать вязкую слизь. Обычно оно используется для порчи пищи (чтобы внушить отвращение) и нанесения скользкой слизи на полы и дороги (для создания опасных ситуаций). Эктоплазма наносится на поверхности в пределах видимости призрака. Опытные духи могут сделать так, чтобы комок слизи появился в носоглотке жертвы и вызвал у нее удушье. Слизь можно так или иначе удалить из организма, но до тех пор, пока дыхательные пути забиты, жертва ничего другого делать не может.

На создание эктоплазмы тратится единица Веры. Выполняется бросок (количество кубиков равно значению Силы воли у призрака, сложность равна 6), чтобы определить, сколько кварт[13] слизи было выработано (одна кварта за каждый успешный балл). Эктоплазма существует в течение одного эпизода, затем без следа исчезает.

[13] 1 кварта - 1,14 л в Англии; 0,95 л в Америке.

*** Возгорание:** призраки могут пользоваться этой силой, чтобы зажигать огонь.

Скорость распространения огня зависит от опытности призрака и воспламеняемости вещества, на которое направлено воздействие. Молодой дух может воспламенить хлопковую одежду за три хода, старший дух – за два хода, злобный, опытный призрак – за один ход (выполняется бросок на Силу воли, сложность равна 6). Чем менее воспламеним предмет, чем выше сложность броска. Сложность воспламенения дерева равна 7, огнестойкого материала – 8, высокопрочных пластмасс – 9. Это умение не позволяет поджечь предметы из стекла, керамику и устойчивые металлы.

Владелец или пользователь предмета, на который направлено воздействие, может каждый ход выполнять бросок на Сообразительность + Бдительность, чтобы определить, заметил ли он повышение температуры этого предмета.

Чтобы применить это умение на одном предмете, тратится единица Веры. Чтобы воспламенение произошло успешно, призрак не должен прерывать процесс и отвлекаться на другие действия.

Описание одержимых

Приводятся характеристики для обычных людей и животных, а также для захваченных духами тел (в скобках).

Ниже приведено описание взрослого одержимого.

Атрибуты: Сила 3 (7), Ловкость 3 (5), Выносливость 3 (5), Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 2, Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 3 (5).

Способности (на выбор): Бдительность 2, Атлетизм 2, (Рукопашный бой 3), (Уворот 3), (Огнестрельное оружие 2), (Запугивание 4), (Фехтование 2), (Оккультизм 3), Маскировка 3, (Хитрость 3), Выживание 1 (3).

Сила воли: зависит от типа призрака

Вера: зависит от типа призрака

Описание одержимого-ребенка.

Атрибуты: Сила 1 (4), Ловкость 3, Выносливость 2 (5), Обаяние 2, Манипулирование 4, Внешность 3, Восприятие 2, Интеллект 2 (4), Сообразительность 3 (5).

Способности (на выбор): Бдительность 2, Уворот 1, (Фехтование 3), Актерство 2, Маскировка 3 (4), Хитрость 3.

Сила воли: зависит от типа призрака

Вера: зависит от типа призрака.

Возможности: дух, захвативший тело человека, может как полностью или частично лишиться своих сверхъестественных сил, так и сохранить все имеющиеся у него возможности. Если дух покидает захваченное тело, он пользуется всеми своими силами. Призрак, оставшийся в теле, может попытаться скрыть свое присутствие, защитить носителя или напасть первым. Освободившийся дух может атаковать, исчезнуть или попытаться захватить другое тело (человека или животного). Демоны невосприимчивы к такому захвату, их слуги могут быть захвачены призраками.

Как и люди, захваченные призраками, животные, в тела которых вселился дух, становятся заметно сильнее. Ниже приводятся характеристики большой собаки.

Атрибуты: Сила 3 (6), Ловкость 4, Выносливость 2 (4), Обаяние 0, Манипулирование 0, Внешность 0, Восприятие 4, Интеллект 2 (4), Сообразительность 1 (3).

Способности (на выбор): Бдительность 2, Атлетизм 3, Рукопашный бой 2, Уворот 3, Запугивание 3, Маскировка 3, Выживание 3.

Сила воли: зависит от типа призрака

Вера: зависит от типа призрака.

Возможности: отсутствуют, но если тело собаки было уничтожено или просто обездвижено, демону придется иметь дело с освободившимся духом. Призрак может атаковать, исчезнуть или попытаться захватить другое тело (человека или животного).

Неупокоенные

Не все призраки, пробравшиеся в мир людей, находят себе живые тела. Кое-кто из них, обладая железной волей и немалыми запасами Веры, пытается отыскать свое прежнее тело, чтобы вселиться в него и довести до конца незавершенные дела, например, отомстить врагам. Другие духи захватывают первый попавшийся труп и пытаются вести подобие обычной жизни, маскируя гниющую плоть за иллюзией из Веры.

Хуже всего, когда энергия Вихря проникает сквозь Завесу и оживляет мертвое тело. В этом случае появляется бездумная злобная тварь, способная только перемещаться с места на место, наносить увечья и убивать все живое. Эти «шаркуны» - настоящие чудовища, скрывающиеся днем и выбирающиеся из своих убежищ ночью, чтобы насытиться кровью и Верой.

Описание неупокоенных

Ниже приводятся характеристики восставшего из мертвых, жуткого неупокоенного, обитающего в собственном мертвом теле.

Атрибуты: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 5, Обаяние 2, Манипулирование 4, Внешность 2, Восприятие 5, Интеллект 3, Сообразительность 5.

Способности (на выбор): Бдительность 3, Атлетизм 4, Рукопашный бой 4, Уворот 4, Вождение 2, Этикет 2, Выразительность 2, Огнестрельное оружие 3, Запугивание 5, Фехтование 3, Знание улицы 3, Хитрость 5, Выживание 4.

Сила воли: 10

Вера: 12

Возможности: восставшие могут выдавать себя за живых людей, но в случае успешного броска на Восприятие + Осведомленность демоны могут распознать их истинную сущность. После потери 15 уровней здоровья восставшие погибают, но при этом они могут, потратив единицу Веры, восстановить один потерянный уровень. Регенерация считается действием, за ход может быть выполнена только один раз. При потере уровней здоровья восставшие не получают штрафов за ранения.

Ниже приводятся характеристики типичного «странника», призрака, вселившегося в труп.

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 1, Обаяние 3, Манипулирование 1, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 4.

Способности (на выбор): Бдительность 3, Атлетизм 2, Рукопашный бой 2, Уворот 2, Вождение 1, Этикет 1, Огнестрельное оружие 2, Запугивание 3, Знание улицы 2, Хитрость 2.

Сила воли: 8

Вера: 8

Возможности: у странников 10 уровней здоровья, в случае повреждений они не получают штрафов за ранения. Потратив единицу Веры, они в течение хода могут восстановить один потерянный уровень здоровья. Регенерация считается действием. Странники с трудом, но могут сойти за живого человека.

Ниже приводятся характеристики «шаркунов», безмозглых зомби, пропитанных темными энергиями Вихря.

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 6, Обаяние 0, Манипулирование 0, Внешность 0, Восприятие 2, Интеллект 1, Сообразительность 1.

Способности: Рукопашный бой 2, Запугивание 5.

Сила воли: 6

Вера: 8

Возможности: «шаркунов» можно уничтожить, только полностью разрушив их тело или отделив голову от туловища. У них 10 уровней здоровья, они не получают штрафов за повреждения.

Глава 5. Монстры

Зеленый склон лесистого холма
Взметнулся над старинным городком
В том месте, где шатаются дома
И колокол болтает языком.
Две сотни лет - молва на всех устах
О том, что на холме живет беда,
О туловище, найденном в кустах,
О мальчиках, пропавших без следа.
- Говард Ф. Лавкрафт , Грибочки с Юггота

Ангелы Бездны и их враги-Привязанные – не единственные сверхъестественные существа, обитающие в Мире Тьмы. Маги пытаются получить запретные силы через искусство чародейства, а такие персонажи легенд, как вампиры и оборотни, нападают на людей в темных аллеях и густых лесах. Более того, иногда обычных мужчин и женщин в разных местах земного шара посещают таинственные видения, в них пробуждаются неведомые прежде силы, которые должны быть направлены на защиту человечества – не важно, какой ценой. Эти редко встречающиеся «монстры» имеют одну общую черту с демонами: они привязаны к людям. Демон, столкнувшись с таким человеком, может стать его невольным союзником, соперником или же непримиримым врагом.

В этой главе дается информация, которая позволит вам вводить в хроники вампиров, оборотней, магов и наделенных силой (imbued). Каждый раздел состоит из четырех частей: общее описание «монстра», предложения по включению его в хронику, возможные связи и отношения с демонами и особенности вселения в тело такого существа и заключения с ним договора Веры и вселения в его тело (как для демона, так и для самого «монстра»). В конце каждого раздела приведены примерные характеристики каждого существа и их возможности. Для удобства использования у каждого монстра имеется шкала Веры, на основе которой и проявляются все его силы. Способы сбора и использования Веры для каждого монстра приводятся в соответствующих разделах. Если вы знакомы с другими проектами White Wolf, вы можете свободно заимствовать из них любые

подходящие вам детали и системы. Приведенные в этой главе описания позволят вам вводить в хроники других сверхъестественных существ, не тратя денег на прочие книги нашей компании.

Наделенные силой (imbued)

Наделенные силой (или просто охотники, как они сами себя называют) – одни из самых опасных противников для демонов. Дело не только в том, что их силы, кажется, специально «заточены» под определение и противодействие умениям падших, - нет, они опасны потому, что об их существовании практически никому не известно. Это обычные люди, которые каким-то образом увидели нечто сверхъестественное и получили возможность бороться с этим «нечто». Среди охотников есть полицейские, почтальоны, бухгалтеры, мусорщики. У них усталый вид, но их глаза видят больше, чем следует.

Наделенные силой – это люди, чья привычная жизнь рухнула из-за столкновения со сверхъестественными существами. Часто они переживали целую серию странных, непонятных происшествий: например, их автомобиль неожиданно ломался, и им пешком приходилось идти через темную аллею, где вампир как раз собирался поужинать подростком, или же ожидание у лифта приводило к встрече с сотрудником, который на самом деле оказывался ходячим мертвецом. Получение силы у каждого происходит по-разному, но обычно оно сопровождается загадочными сообщениями и странными, многозначительными видениями (на светофоре вместо слова ИДИ загорается надпись МЕРТВЫЙ ИДЕТ, или же в голове звучит чей-то голос, сообщающий: ОН ПИТАЕТСЯ НЕВИННЫМИ).

Большое значение имеет реакция человека на внезапно пробудившуюся в нем силу. Если он не может действовать в соответствии с полученным сообщением, осознание проходит так же быстро, как и наступило, и человек пытается рационализировать то, чему стал свидетелем. Если же он слышит обращенный к нему призыв и как-то на него реагирует – например, бросается на тварь с «розочкой», чтобы отвлечь ее от жертвы, или же вытягивает из случайного попутчика нужную информацию – он получает силы, соответствующие его действиям. Мстительный охотник, жаждущий справедливого наказания для монстра-убийцы, внезапно осознает, что он может превращать обрезок трубы в горящую дубинку, а тот, кого больше интересует возможность защищать невинных, открывает в себе способность отвлекать чудовищ силой воли. Любознательные и настойчивые охотники, стремящиеся к знаниям, могут получить способность становиться невидимыми для монстров или же предвидеть их будущие действия.

Как события будут развиваться дальше, зависит от охотника. В том-то и заключается их беда: после того, как они узнали о существовании монстров и открыли в себе чудесные способности, они полностью предоставлены сами себе. Загадочная сила, заставившая их выступить против обитающих среди людей монстров, больше не проявляется, и им самим приходится решать, что же делать с полученным знанием и обретенными возможностями - и насколько далеко при этом можно зайти. Некоторые охотники покидают семью и друзей, отправляясь в одиночный крестовый поход против «врага», другие охраняют только определенный район или даже свой собственный дом, не допуская туда чужаков. Всем охотникам приходится бороться с постоянным ужасом и паранойей, разрушающими их разум. Те, кому удается выжить в наполненном чудовищами мире, обычно теряют всякую связь с прошлой жизнью и полностью отдаются охоте.

Наделенных силой можно условно разделить на три группы, отличающиеся отношением к охоте. Фанатики – это охотники, которые верят в необходимость борьбы, они силой пытаются изгнать монстров из мира людей и в случае необходимости не останавливаются ни перед чем. Другая группа охотников, более склонная к милосердию, считает, что единственный способ разорвать круг насилия, в который вовлечены и люди и монстры, это переговоры, жертвенность и возможность искупления. Наконец, некоторые мечтательные личности отказываются строить отношения между людьми и монстрами по принципу «мы или они» и пытаются представить, каким могло бы быть совместное будущее для них всех. Каждая из групп гордится своими силами, перспективами и предрассудками, и очень часто среди людей Силы возникают споры и раздоры, отвлекающие их от цели. Но при этом охотники часто работают группами, состоящими из представителей разных лагерей, так как они понимают, что лучше работать в команде, чем по одиночке.

Те немногие демоны, которым случалось сталкиваться с наделенными силой (и выжить после этого), были напуганы. Им показалось, что способности охотников специально сформированы таким образом, чтобы успешно противостоять возможностям демонов и многим из их обращений. Некоторые считают, что охотники получают силы от агентов Небес, продолжающих тайную вону с падшими, но мало кто может представить гневного Создателя, так убого распоряжающегося Своей мощью. Другие предполагают, что наделенные силой – потомки одного из нефилим, которому удалось избегнуть уничтожения во время Войны Гнева. Эти демоны считают, что именно возвращение падших пробудило в охотниках их силы – так же, как и бессознательную ненависть к Ангелам Бездны.

Встреча

Из всех сверхъестественных существ, населяющих Мир Тьмы, у охотников больше всего шансов встретиться с демонами, так как они специально собирают сведения о непонятных и загадочных явлениях. Цепь странных и жестоких убийств, эпидемия сумасшествия или сообщения о появлении божества и явных чудесах привлекут внимание охотников подобно маяку, и падшие, которым не удалось замести следы, очень скоро обнаружат, что охотники идут за ними по пятам. Несмотря на все несогласия, наделенным силой удалось создать Интернет-сообщество, которое позволяет обмениваться информацией и в случае необходимости направлять немалые ресурсы на борьбу с возникшей угрозой. Охотник может отправить срочный запрос по электронной почте и вызвать подкрепление, чтобы разобраться с проблемой (при условии, что пути решения этой проблемы были заранее согласованы).

Столкнуться с наделенным силой можно и в момент получения им своих новых возможностей. Непонятные силы, стоящие за организацией охотников, могут открыть глаза кому-нибудь из знакомых демона, даже его другу, возлюбленному или члену семьи носителя. Такая встреча позволит сочинить прекрасные истории о верности, доверии и предательстве, причем будут затронуты практически все стороны существования демона в теле смертного. Удастся ли падшему убедить охотника, что на самом деле он вовсе не чудовище, которым кажется, или же ему придется ради собственной безопасности убить того, о ком раньше заботился?

Наконец, встреча с охотником может произойти из-за слуг демона. Чем больше демон заключает договоров Веры, тем больше появляется на улицах мужчин и женщин с меткой, привлекающей внимание охотников. Возможно, слуга будет замечен за использованием полученной им от хозяина

силы, или же он просто окажется не в том месте не в то время и столкнется с охотником, использующим Зрение. В зависимости от личности охотника, слуга может стать для него загадкой, требующей решения, душой, нуждающейся в спасении, или же мерзкой тварью, которую давно пора уничтожить. Что будет делать падший, чтобы защитить своего слугу? Сможет ли демон преодолеть Муку и рискнуть собственным существованием ради простого смертного, или же ему самому придется «разобраться» со слугой, пока тот не начал говорить?

Взаимоотношения демонов и охотников

Отношения между демонами и наделенными силой во многом зависят от того, к какому лагерю принадлежит охотник. Фанатики, как правило, считают демонов злыми духами, выбравшимися из Ямы, и не пожалеют усилий ради того, чтобы уничтожить слуг демона, а его самого вернуть в Бездну. Милосердные охотники стараются судить демона по его действиям и могут даже вступить с ним в диалог и помочь ему в борьбе с Мукой. Охотники-мечтатели также могут вступить в контакт с демоном, чтобы обменяться с ним информацией, и такое общение может принести немалую пользу обеим сторонам. Могут быть и исключения их предложенных схем взаимодействия. Нет ничего невозможного в фанатике, сражающемся бок о бок с демоном, и в мстительном мечтателе, яростно сопротивляющемся всему, что исходит от падшего.

Чаще всего демоны и охотники считают друг друга врагами. Охотники, лишенные всей информации и не способные отказаться от предрассудков, не делают разницы между чудовищными демонами и теми, кто пытается бороться с Мукой. Для них демон – это существо, которому на Земле делать нечего. В редких случаях демон может заключить союз с охотником (обычно при столкновении с большей опасностью), но такие союзы обычно сохраняются только до тех пор, пока существует угроза. В свою очередь, менее щепетильные демоны могут манипулировать охотниками и натравливать их на своих противников, чтобы заставить тех раскрыться, ослабить их и, наконец, без особых проблем уничтожить.

Несмотря на все опасности, охотники притягивают к себе демонов, особенно - Привязанных к Земле. Божественная энергия, наполняющая охотников в момент их пробуждения, значительно увеличивает их потенциал Веры, что превращает их в весьма привлекательных слуг – и прекрасных носителей.

Договоры Веры

Несмотря на необычный способ приобретения силы, с охотниками можно заключать договоры Веры ничуть не хуже, чем со всеми остальными смертными. Как и любой человек, охотник должен заключить договор добровольно, но добиться этого сложнее, так как охотник может раскусить все хитрости демона и увидеть его мятущийся дух. Высокий потенциал Веры у охотников дает демону огромные запасы энергии для его обращений – один человек силы приносит столько же Веры, сколько *пять* обычных слуг, - или же позволят наделять охотника умениями, который тот будет применять значительно эффективней обычного слуги. Договор Веры не гарантирует верности и не излечивает постоянно усиливающееся безумие охотника. Более того, благодаря Зрению охотник четко видит узы, связывающие его с демоном, и воспринимает их как угрозу со стороны «врага», с которой что-то надо делать. В лучшем случае слуга-охотник – это рассчитанный риск, в худшем – катастрофа. Договор с охотником заключается точно так же, как и с обычным смертным

Высокий потенциал Веры, который делает охотника ценным слугой, превращает его и в превосходного носителя. Обретение силы изменяет тело охотника и позволяет ему проводить через себя потоки Небесной энергии, которого обычного смертного уничтожили бы на месте. У падшего появляется шанс захватить носителя, прекрасно приспособленного к накапливанию больших запасов Веры.

Но захватить тело охотника намного сложнее, чем тело обычного смертного. Прежде всего, демону нужно заключить договор Веры с человеком силы, телом которого он хочет завладеть. Затем ему нужно ждать (и, в случае чего, способствовать), пока безумие полностью не лишит охотника разума. После того, как Сила воли охотника уменьшится до единицы (и ниже), демон может попытаться захватить его тело (см. основные правила). Если охотник использует имеющуюся у него

невосприимчивость к захвату (см. Возможности охотников), попытка автоматически проваливается. Если захват произойдет успешно, душа охотника будет вытеснена из его тела, и демон унаследует все характеристики человека силы, так же, как и его Веру (но не его сверхъестественные способности). Какие воспоминания и черты характера и в каком объеме демон получит от охотника, решает мастер, мы же рекомендуем за каждую часть воспоминаний охотника лишать демона части его собственных воспоминаний.

Описание охотника

Ниже приводятся характеристики для фанатичного, воинственного охотника.

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 4, Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 4.

Способности (на выбор): Бдительность 4, Атлетизм 3, Рукопашный бой 3, Знание компьютера 2, Ремесло 3, Уворот 3, Вождение 2, Огнестрельное оружие 2, Запугивание 3, Расследование 2, Лидерство 2, Медицина 2, Фехтование 4, Оккультизм 3, Политика 1, Безопасность 2, Знание улицы 3, Хитрость 2, Выживание 2.

Сила воли: 7

Вера: 7-10

Ниже приводятся характеристики для милосердного, склонного к примирению охотника.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2, Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 3, Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 4.

Способности (на выбор): Бдительность 2, Атлетизм 2, Рукопашный бой 3, Знание компьютера 2, Ремесло 3, Уворот 3, Вождение 2, Эмпатия 3, Этикет 3, Финансы 2, Огнестрельное оружие 2, Интуиция 3, Расследование 2, Лидерство 2, Медицина 2, Фехтование 1, Оккультизм 3, Политика 1, Безопасность 2, Знание улицы 3, Маскировка 3, Хитрость 2, Выживание 2.

Сила воли: 7

Вера: 7-10

Ниже приводятся характеристики охотника-мечтателя и наблюдателя.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2, Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 3, Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 4.

Способности (на выбор): Бдительность 2, Атлетизм 2, Знание компьютера 3, Уворот 3, Вождение 2, Эмпатия 3, Этикет 3, Финансы 2, Огнестрельное оружие 2, Интуиция 3, Расследование 3, Лидерство 2, Медицина 2, Фехтование 1, Оккультизм 3, Политика 2, Безопасность 3, Знание улицы 3, Маскировка 3, Хитрость 2, Выживание 2.

Сила воли: 6

Вера: 7-10

Возможности охотников

Люди силы, как и падшие, обладают набором способностей, одинаковых для всех охотников, а также умениями, основанными на применении Веры, которые отличаются у членов каждого из трех лагерей (эти умения называют гранями). Чтобы активировать ту или иную способность, тратится единица Веры. Эффект от применения силы держится в течение одной сцены.

*** Невосприимчивость к захвату:** при активации этой способности в тело охотника невозможно вселиться. Также эта способность блокирует эффект от любого обращения, позволяющего демону проникнуть в разум слуги (например, Удаленное зрение или Уста проклятых).

*** Невосприимчивость к контролю над разумом:** охотник невосприимчив к воздействию таких обращений, как Внушение, Признание или Одержимость. Все обращения, направленные на управление действиями охотников, автоматически проваливаются. По решению мастера старшие демоны могут преодолеть сопротивление охотника с этой способностью, если их значение Веры превышает значение Веры охотника.

*** Невосприимчивость к эффектам Проявления:** охотники не несут никаких штрафов, становясь свидетелями Проявления. Старшие демоны могут преодолеть сопротивление охотника с этой способностью, если их значение Веры превышает значение Веры охотника.

*** Сопротивляемость иллюзиям:** охотники способны видеть сквозь любые иллюзии, созданные при помощи Знания Света и Знания Метаморфоз, маскирующих обращений (например, Исчезновение) и специальных способностей, обретаемых демонами в Апокалиптической форме (например, Плащ теней). Старшие демоны могут преодолеть сопротивление охотника с этой способностью, если их значение Веры превышает значение Веры охотника.

*** Зрение:** эта сила – упрощенный вариант Сверхъестественной осведомленности. Она позволяет охотникам определять чудовищ, затаившихся среди людей. При активации Зрения и в случае успешного броска на Восприятие + Бдительность (сложность 6) охотник способен опознать монстра (в том числе и демона), оказавшегося в его поле зрения. Точно определить, кем именно является этот монстр, он не может. Создания наподобие вампиров и оборотней просто кажутся охотнику *неправильными*. Когда охотник с помощью Зрения смотрит на демона, он видит, как того окутывает призрачная дымка, повторяющая Апокалиптическую форму падшего.

У охотников, принадлежащих к разным лагерям, есть доступ к перечисленным ниже граням. Как правило, охотник пользуется 1-3 гранями, более опытные могут пользоваться 5 гранями. По решению мастера охотники могут пользоваться гранями своих коллег из других лагерей.

*** Рубящий удар:** потратив единицу Веры, фанатик может при каждой атаке с холодным оружием наносить усиливающиеся повреждения. Недостаток этого умения в том, что оружие, на которое воздействовали этой силой, сломается через столько ходов, сколько бонусных баллов к атаке у него имеется, если не будет выполнен успешный бросок на Силу воли (сложность 8). Иными словами, нож с повреждением Сила+1 сломается через один ход. Если оружие не сломается, эффект от этой силы сохраняется в течение одной сцены.

*** Распознавание**: эта грань позволяет фанатику определять, кем именно является встреченный им монстр.(потратив единицу Веры и успешно выполнив бросок на Восприятие + Бдительность со сложностью 7). Охотник понимает, с кем именно из монстров он столкнулся (вампиром, оборотнем, демоном или просто прислужником). В случае с падшим эта грань также позволяет определить Дом демона. Информация считывается на уровне чувств и эмоций, т. е., от Кнута будет исходить ощущение ветра и движения, а от Пожирателя – дикости и охоты. Эффект от этой грани длится в течение одной сцены.

*** Защитная сфера:** эта грань позволяет фанатику отогнать монстров от себя на определенное расстояние. Для ее активации тратится единица Веры и выполняется бросок на Силу воли 9сложность 6). Монстры в пределах защищенной зоны вынуждены отойти, если только результат их броска на Выносливость не превышает результат броска охотника (допускается только один бросок на проверку сопротивляемости). Если бросок оказывается неудачным, они вынуждены покинуть защищаемую зону и не могут в нее войти. Радиус сферы в ярдах[14] равен значению Веры у охотника. Охотник находится в центре сферы, которая перемещается вместе с ним и сохраняется в течение одной сцены.

*** Укрытие:** эта грань позволяет миролюбивому охотнику спрятаться от монстра, потратив единицу Веры и успешно выполнив бросок на Силу воли (сложность 6). В случае успеха монстры не будут видеть, слышать и иным образом замечать охотника до тех пор, пока он сам намеренно не привлечет к себе внимания (закричит или нападет на монстра). Падшие, с их повышенной сопротивляемостью к иллюзиям, могут, выполнив бросок на Восприятие + Осведомленность

[14] 1 ярд = 91,4 см.

(сложность 7), обнаружить охотника. Если в результате этого броска демон получит больше успешных баллов, чем получил охотник при броске на Силу воли, демон увидит охотника.

*** Запрос:** эта грань позволяет миролюбивому охотнику напрямую перекачать Веру в мышцы и кости, повысив свою физическую Силу. Выполнив успешный бросок на Силу воли (сложность 7), охотник может добавить к своей Силе столько единиц, сколько у него выпало успешных баллов (как в том случае, когда значение Силы учитывается при броске, так и тогда, когда Сила нужна для выполнения физического действия). Эффект сохраняется в течение одного хода. Эта грань может использоваться при выполнении бросков на определение повреждений от Фехтования или Рукопашного боя, при выполнении физических действий (например, при поднятии предмета) или при выполнении броска на оглушение. Так как применение этой грани сопряжено с большими усилиями, охотник получает один уровень поверхностных повреждений, который не может быть поглощен.

*** Блеф:** эта грань позволяет миролюбивому охотнику ослабить атаку монстра силой воли. Для этого тратится единица Веры и выполняется бросок на Силу воли (сложность 6). Каждый полученный при этом успешный балл убирает один успешный балл из значения атаки монстра, как при броске на Уворот или парирующем ударе. Эта грань воздействует на монстров в пределах видимости (и слышимости) охотника, в том числе и на монстров, нападающих на других персонажей.

*** Предвидение:** эта грань позволяет охотникам-философам заглянуть в будущее и на основе увиденного решить, что же делать дальше. Тратится единица Веры, выполняется бросок на Силу воли (сложность 6). Каждый успешный балл добавляет один бросок к запасу бросков на выбранное действие в текущей сцене. Например, если в результате броска на Силу воли было получено 3 успешных балла, то броски на три действия в данной сцене могут выполняться дважды, при этом учитывается наиболее удачный результат.

Потерянная Вера у охотников восстанавливается из расчета 2 единицы за один день.

Маги

Человечество – раса практически неограниченных возможностей. За то время, что разделяет древнюю Месопотамию и 21-й век, люди изменились, но только сейчас они начали понимать, на что же они способны на самом деле. Люцифер и падшие распознали этот потенциал еще в самом начале Творения, и именно на него опирался Светоносный, задумывая проект «Вавилон» в конце Войны Гнева. Люди могут управлять силами Мироздания, подчинять их себе и даже *обновлять* их так, как Элохим и не снилось. Проект «Вавилон» окончился провалом, так как Люцифер пытался ускорить процесс эволюции человека, а это было небезопасно; но однажды пройденный маршрут не мог полностью исчезнуть из коллективной памяти людей. Когда после окончания войны и ссылки падших человечество вновь начало неуверенное восхождение к величию, кучка одаренных людей принялась экспериментировать с силами реальности. Как и предшествовавшие им Элохим, эти первые волшебники, или маги, собрали свой собственный запас знаний, позволяющий подчинять реальность своим желаниям.

Почти с момента появления в древних царствах маги разделились на множество традиций, у каждой из которых было свое мнение касательно окончательной судьбы человечества. Каждая такая группа держит свои действия в секрете, тщательно оберегает свои тайны и сражается с соперниками за контроль над людьми или территориями, обеспечивающими хороший запас Веры. Эти постоянные стычки, а также жажда знаний и власти, которые позволили бы победить врагов, привели магов к исследованию царства духов и открытию мрачных глубин Бездны. С тех пор было вызвано немало демонов, которые должны были ответить на вопросы о Творении, и кое-кто из падших ангелов считает, что частые вызовы ослабили стены Бездны настолько, что под натиском последнего Вихря печали треснули.

Встреча

Вероятнее всего, маги будут искать встреч с демонами по той же причине, по которой волшебники вызывали падших в течение многих веков: власть и знания. В современном Мире Тьмы магов осталось совсем не много, но они владеют древними томами (и активно ищут остальные), в которых содержатся Небесные Имена различных демонов, а наиболее амбициозные маги даже пытаются подчинять демонов своей воле, предвидя усиление конфликта между разными традициями. К тому же маги постоянно отслеживают слухи и разговоры о древних артефактах в удаленных уголках мира, и порою эти поиски приводят их к уцелевшим бастионам павших, где нашли убежище современные демоны. Обычно такие встречи заканчиваются осадой или нападением, так как маги ни перед чем не остановятся ради знаний, которые, вполне возможно, укрыты в крепости.

Наконец, падшие и маги часто сталкиваются поблизости от людей и мест, наделенных высоким потенциалом Веры. Как и демоны, маги реализуют свои возможности с помощью Веры, а в наш век безверия и цинизма источники Веры стали настоящим сокровищем, за обладание которым приходится бороться. В отличие от падших, маги умеют высасывать Веру из мест и предметов полностью, без остатка, и это пугает бывших духов Творения.

Точно так же, как маги ищут демонов ради получения силы, демоны не прочь воспользоваться умениями магов в борьбе со своими соперниками. Магу можно сообщить имя и кое-какую информацию о демоне-конкуренте и надеяться, что этот падший будет повержен или порабощен. Часто эти интриги сопряжены с предательством и даже двойным предательством, так как все участвующие в них стороны стараются как можно больше получить от «союзников».

Взаимоотношения демонов и магов

Демоны относятся к магам со смешанным чувством страха, уважения и презрения. Многие падшие считают их наглыми узурпаторами, пытающимися возвыситься до уровня ангелов, и очень часто демон с радостью

поможет магу вступить на путь, ведущий к погибели. Демоны, подчиненные магам, готовы воспользоваться любой возможностью, чтобы уничтожить своих мучителей, и порою помогают своим собратьям строить козни магу-хозяину. Некоторые падшие считаю магов чем-то вроде астральной саранчи, опустошающей святые места и разрушающей бесценные артефакты ради насыщения Верой. Такие демоны выслеживают и уничтожают магов, совсем как люди выжигают гнезда змей. По той же самой причине в некоторых традициях магам предписывается изгонять (или уничтожать) любого встреченного на Земле демона. Когда такие маги и такие демоны сталкиваются, никто из них не ждет и не просит пощады.

Впрочем, нельзя сказать, что взаимоотношения магов и демонов сводятся только к противостоянию. Некоторые падшие способны на время забыть о своем высоком положении и привилегиях и посмотреть на мага как на хранилище полезной информации – например, о местонахождении древних артефактов и святых мест. Такие союзы быстро разрушаются, так как обе стороны начинают страдать от подозрений и даже враждебности со стороны своих собратьев, задетых такой близостью с «врагом».

Договоры Веры

Маги так же склонны заключать договоры Веры, как и все остальные смертные, и часто демоны общаются с магами только ради этих договоров. Обширные познания в оккультизме и соответствующий опыт дают магу уверенность в том, что он сможет заключить сделку с демоном и обернуть ее себе на пользу – и очень часто такая уверенность становится причиной горьких разочарований. Демоны остерегаются наделять магов слишком большой силой, так как это может подсказать магу Истинное Имя демона, но у подчиненного демона часто просто нет выбора. После того, как между демоном и магом заключается договор, демон будет стараться вытянуть из мага как можно больше энергии, не дать смертному возвыситься, разрушить его Силу воли. НЕ один маг оказался на грани сумасшествия из-за неосмотрительно заключенной сделки с демоном.

Тело мага может быть захвачено демоном, если между магом и демоном существует договор Веры и Сила воли мага упала до единицы (и ниже). Система захвата описана в основных правилах. После захвата тела все силы и знания, которыми владел маг, утрачиваются (по причинам, непонятным демонам, душа мага не может быть поглощена, как душа простого смертного или человека силы).

Описание мага

Демоны воспринимают магов как обычных людей – даже демон со Сверхъестественной осведомленностью может обнаружить мага только в том случае, если тот активно пользуется своими силами. Атрибуты и Способности магов сильно различаются, как и у всех людей, но у них, как правило, высокие значения Ментальных атрибутов. Маги управляют окружающей реальностью посредством силы воли, поэтому значение Веры у них часто равно 8 и выше.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2, Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 2, Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 3.

Способности (на выбор): Академические знания 4, Бдительность 3, Осведомленность 3, Уворот 2, Выразительность 4, Лингвистика (языки) 5, Медицина 3, Оккультизм 4, Наука 2.

Сила воли: 8

Вера: 8-10.

Возможности магов

Маги могут управлять реальностью одним из трех способов:

*** Удача:** магам еще сложнее управлять силами Творения в присутствии неверующих, чем демонам, поэтому за многие века они в совершенстве овладели искусством достижения целей через цепь фантастических совпадений. Пистолет нападающего может неожиданно дать осечку, преследователь может споткнуться о бордюр и сломать лодыжку. Один раз за ход маг может

выполнить бросок на Веру, чтобы обратить возможные совпадения себе на пользу. Сложность броска равна 6, количество успешных баллов зависит от сложности цепочки совпадений, которую маг хочет создать. Чтобы заставить прохожего уронить кошелек, требуется только один успешный балл; чтобы добиться выпадения из грузовика ящика с нужным магу оборудованием – три успешных балла. Чтобы выпрыгнуть из самолета без парашюта и при этом удачно приземлиться (при помощи удачно пойманных потоков воздуха), требуется пять и более успешных баллов. Если бросок на Веру проваливается, маг теряет единицу Веры.

*** Знание:** как и демоны, маги могут выполнять обращения. Начинающий маг может иметь до трех пунктов знаний, опытный маг – до пяти пунктов, высокопоставленный маг – семь и больше. В отличие от демонов, маги могут воспроизводить только эффекты низкой Муки соответствующих заклинаний. К тому же магам сложнее выполнять обращения в присутствии неверующих свидетелей. Сложность всех бросков на обращения, выполняемые в присутствии неверующих смертных, увеличивается на 2. Если бросок проваливается, маг получает определенное количество летальных повреждений (это количество равно уровню выполняемого обращения). Например, если маг выполнял обращение второго уровня (два пункта Знания) и провалился, он получает два уровня летальных повреждений.

Маги восстанавливают Веру из расчета единица Веры за день (две единицы, если не менее восьми часов в этот день было посвящено медитации). К тому же маги могут вытягивать Веру из святых мест, священных реликвий и наполненных демонической энергией артефактов, чтобы восстановить запас Веры. Выполнив успешный бросок на Силу воли (сложность равна 7), маг получает единицу Веры за каждый полученный успешный балл (не выше имеющегося потенциала Веры), если он стоит на святом месте или прикасается к наполненному энергией предмету. Единицы Веры, полученные от предметов, в этих предметах не восстанавливаются. За каждые 10 единиц Веры, вытянутых из святого места, потенциал Веры этого места уменьшается на единицу. Эти потери невосполнимы.

*** Ритуалы:** маги собрали самую большую в современном мире коллекцию вызывающих, изгоняющих и очищающих ритуалов, и эти ритуалы отличаются пугающей эффективностью. См. основные правила.

Вампиры

Война Гнева изменила мир так, что даже Намару не могли этого предвидеть. Случайно или нет, но на свет появилось немало проклятых тварей, а мятежники, ослепленные гневом и ненавистью, продолжали экспериментировать над бесчисленными людьми в своих цитаделях, распространяя мерзость, и никто не знал, к чему это приведет. Может быть, именно тогда были созданы и те твари, что сейчас охотятся в ночи, питаясь кровью смертных и постепенно обволакивая земной шар паутиной обмана и страха.

По меркам падших вампиров нельзя назвать древними существами, но все же они живут среди людей тысячелетиями. В прошлом они правили огромными территориями из своих погруженных во тьму замков, и люди считали их своими королями, но постоянные междоусобицы и костры Инквизиции заставили вампиров уйти в тень, откуда они по сей день не решаются выйти. Эти неумирающие создания («братство», как они сами себя называют) образовали развитое общество со строгими законами, запрещающими прямые действия, которые могут выдать людям сам факт существования вампиров. Члены Братства используют свои силы, чтобы охотиться на ничего не подозревающих смертных, а скуку, вызванную бесконечным существованием, пытаются развеять интригами, по сложности не уступающими интригам среди демонов.

Как на самом деле появилось Братство, никому не известно, хотя у демонов имеется несколько версий. Кое-кто считает, что вампиры – опустившиеся потомки нефилим, вынужденные пить кровь людей ради поддержания своих сверхъестественных способностей. Другие соглашаются с теорией, предлагаемой самими вампирами, которые верят, что произошли от Первого Убийцы, самого Каина. Падшие, знакомые с этой легендой, ничуть не сомневаются в том, что такое могло произойти на самом деле, - они слишком хорошо знают, насколько жестоким может быть Творец.

Встречи

Демон может столкнуться с вампиром практически где угодно. Например, цепочка загадочных убийств в районе, который демон считает своим, может вывести его на голодного, злобного вампира, охотящегося по местных жителей (особенно серьезно эта ситуация будет воспринята в том случае, если среди жертв окажутся слуги или смертные знакомые демона). Демон и вампир могут не поделить власть над государственными учреждениями и политиками, правительством и финансовыми организациями. Демонов, в особенности Фаустианцев, привлекают те же источники власти и влияния, что и членов Братства, и у вампиров, как у постоянных жителей Земли, есть некоторые преимущества. Члены Братства, как и падшие, могут подчинять себе смертных, отдавать им частицу своей крови, наделяя тем самым определенными способностями и неуязвимостью. Такие «узы крови» заставляют смертного хранить непоколебимую верность вампиру, чего от своих слуг не может добиться даже самый сильный демон.

Некоторые вампиры считают падших отличным источником силы и информации; они могут через связанных с собою людей вызывать демонов и связывать их, надеясь с их помощью достичь своих целей и получить преимущество перед соперниками. Даже если эти создания не в ладах с магическим искусством, они все равно могут так или иначе воздействовать на демона. Сильный вампир, отирающийся поблизости от таких учреждений, как полиция или внутренняя налоговая служба, может превратить жизнь демона в настоящий ад, не говоря уже о том, что он станет угрозой благосостоянию и здоровью слуг падшего. Бессмертные, как и демоны, но куда более терпеливые, члены Братства могут стать для демонов опасными противниками - и наоборот.

Взаимоотношения демонов и вампиров

Демоны и вампиры пытаются заполучить один и тот же приз – человечество и все, что оно может предложить. И те, и другие тщательно охраняют территорию, отличаются высокомерием и, в случае чего, охотно переходят к силовым действиям. Поэтому не стоит удивляться, что чаще всего все отношения демонов и вампиров сводятся к противостоянию. Обычно так происходит в том случае, когда член Братства и демон вдруг выясняют, что они пытаются подчинить себе одну и ту же организацию или одного человека. Они не пожалеют усилий, чтобы защитить свою «собственность». Таким образом, практически любые попытки мирно сосуществовать в пределах одного города заканчиваются рядом мелких стычек, переходящих в настоящую войну, и в результате проигравшая сторона или гибнет, или покидает город в поисках безопасного пристанища.

Но не стоит думать, что все встречи демонов и членов Братства заканчиваются потасовкой. Некоторые из падших, по большей части – Миротворцы, наладили связи с вампирами, надеясь при помощи своих знаний восстановить человечность в этих детях мрака и получить в обмен информацию и помощь, необходимую для распространения идей фракции по всему миру. До сих пор такие попытки вернуть неумирающих к жизни проваливались, но у обеих сторон в запасе имеется немало времени.

Договоры Веры

Природа вампиров такова, что от договоров Веры с демонами они ничего не получают, их тела не могут быть использованы в качестве носителей. Смертный, состоящий на службе у вампира, может быть порабощен демоном (и наоборот!), его тело может быть захвачено точно так же, как тело любого смертного.

Описание вампиров

Ниже приводятся характеристики молодого вампира, обращенного совсем недавно.

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4, Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 3, Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 4.

Способности (на выбор): Бдительность 2, Атлетизм 2, Рукопашный бой 3, Знание компьютера 2, Уворот 3, Вождение 2, Этикет 3, Финансы 2, Огнестрельное оружие 2, Запугивание 3, Расследование

2, Лидерство 2, Медицина 2, Фехтование 4, Оккультизм 3, Политика 1, Безопасность 2, Знание улицы 3, Хитрость 4, Выживание 4.

Сила воли: 6

Вера: 7

Ниже приводятся характеристики сильного вампира, уже пожившего на свете.

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 5, Выносливость 5, Обаяние 4, Манипулирование 5, Внешность 3, Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 6.

Способности (на выбор): Академические знания 3, Бдительность 4, Знание животных 3, Атлетизм 3, Рукопашный бой 5, Знание компьютера 1, Ремесло 2, Уворот 5, Эмпатия 3, Этикет 4, Выразительность 4, Финансы 4, Огнестрельное оружие 4, Запугивание 5, Расследование 4, Правоведение 4, Лидерство 3, Лингвистика (Языки) 3, Медицина 4, Фехтование 5, Оккультизм 4, Политика 4, Наука 3, Безопасность 4, Знание улицы 3, Хитрость 5, Выживание 5.

Сила воли: 8

Вера: 8-10

Ниже приводятся характеристики очень сильного вампира, прожившего на свете несколько десятилетий и даже веков.

Атрибуты: Сила 6, Ловкость 7, Выносливость 7, Обаяние 5, Манипулирование 7, Внешность 5, Восприятие 6, Интеллект 6, Сообразительность 7.

Способности (на выбор): Академические знания 7, Бдительность 7, Знание животных 5, Атлетизм 6, Осведомленность 5, Рукопашный бой 5, Уворот 5, Эмпатия 1, Этикет 5, Выразительность 4, Финансы 7, Огнестрельное оружие 3, Запугивание 7, Расследование 4, Правоведение 4, Лидерство 7, Лингвистика (Языки) 5, Медицина 5, Фехтование 6, Оккультизм 5, Политика 7, Наука 3, Безопасность 5, Знание улицы 1, Хитрость 7, Выживание 7.

Сила воли: 10

Вера: 10+.

Слабости

Все вампиры, попав под лучи солнца, получают уровень летальных повреждений за ход. Эти повреждения не могут быть поглощены. Огонь наносит вампирам летальные повреждения, которые также не могут быть поглощены. Если вампиру пробить сердце, его парализует. Сложность атаки равна 9, чтобы атака была успешной, требуется нанести три уровня повреждений. Проткнутый колом вампир не может двигаться, но может использовать свои ментальные возможности.

Возможности вампиров

Вампиры обладают своими собственными силами, разными у разных особей. Многие их них по способностям примерно равны людям, но встречаются и очень сильные вампиры (достаточно редко). Ниже названы только некоторые из умений и способностей вампиров. По желанию Рассказчик может добавить к ним свои собственные.

Недавно созданные вампиры обладают не более чем тремя силами, как правило, очень низкого уровня. У сильных вампиров имеется четыре-пять сил среднего и низкого уровней. У древних вампиров шесть-семь сил среднего и высокого уровня. Смертные, выпившие кровь вампира, могут обладать одной из перечисленных ниже возможностей. Чтобы не утратить эту силу, человек должен раз в месяц пить кровь своего хозяина-вампира. После третьего такого «угощения2 человек становится рабом вампира.

Чтобы использовать одну из своих сил, вампир должен потратить Веру. Вера восстанавливается со скоростью одна единица за каждый ход, в течение которого вампир пьет кровь смертного (от одного человека можно получить не более пяти единиц Веры, после отдачи третьей он умирает). Каждую ночь, в которую вампиру не удается найти себе жертву и подкрепиться, он теряет единицу Веры.

*** Невидимость:** эта сила действует не совсем так, как можно предположить по ее названию. Вампир, обладающий этой способностью, может сделать так, что окружающие будут принимать его за кого-нибудь другого или же просто будут игнорировать его, как будто бы его и не было. Эта сила не укроет вампира от камер, фотоаппаратов и тому подобных устройств, она воздействует лишь на восприятие находящихся поблизости людей. Чтобы активировать эту силу, тратится единица Веры за сцену.

Так как демоны обладают невосприимчивостью ко всем видам иллюзии, они могут обнаружить невидимого вампира, выполнив успешный бросок на Восприятие + Бдительность (сложность 8). В случае старого и могущественного вампира сложность броска может возрастать до 9 и даже 10.

Слабые вампиры могут относительно легко затеряться в толпе или укрыться в тенях. Сильные вампиры могут изменить свою внешность для окружающих, а древние вампиры могут распространить воздействие этой силы как на себя, так и еще на нескольких персонажей. Могущественный вампир без особых усилий может устроить незадачливому демону неприятный сюрприз.

*** Неуязвимость:** вампир получает бонус к Выносливости, что делает его практически неуязвимым по сравнению с человеком. Слабые вампиры получают бонус +2, сильные вампиры +4, могущественные старые вампиры +6. Как и броня, эта дополнительная выносливость учитывается при поглощении повреждений, в том числе и летальных. У слабых вампиров такая дополнительная выносливость не влияет на повреждения от огня и солнечного света, но более сильным вампирам она позволяет поглощать эти повреждения.

Эффект от применения этой силы длится в течение сцены. Тратится единица Веры.

*** Молниеносность:** во многих случаях вампир может двигаться намного быстрее человека. Молниеносность отражает эту его способность и позволяет преодолевать большие дистанции или нападать несколько раз за ход. Недавно созданный вампир получает одно дополнительное действие за ход, более сильный вампир – одно дополнительное действие за ход на каждую имеющуюся у него единицу Ловкости. Могущественные вампиры двигаются так быстро, что создается впечатление, будто они исчезают в одном месте, чтобы тут же появиться в другом; когда они приближаются, их очертания расплываются. Такое создание может выполнять за ход столько действий, сколько мастер сочтет нужным.

Каждое дополнительное действие может быть только одиночным и выполняется с полным запасом бросков. Множественные действия в этом случае не допускаются.

Молниеносность не дается просто так. Единица Веры тратится каждый ход, в котором используется эта сила. Таким образом, слабый вампир за единицу Веры получает только одно дополнительное действие, в то время как старый вампир с Ловкостью 5 может выполнить целых 6 действий, затратив единицу Веры. Древний вампир может выполнить столько действий, сколько пожелает Рассказчик.

*** Ментальный контроль:** вампиры с этой силой могут незаметно (или наоборот, с причинением боли) заставить других выполнить свою волю. Обычно жертва выполняет простой приказ, выраженный одним словом. Вампир постарше может, осторожно подбирая слова и выражения, изменить ход мыслей жертвы и тем самым, возможно, привлечь на свою сторону неплохого союзника. Вампир также может изменить воспоминания жертвы, внушив ей ложные воспоминания о некоторых подробностях события или даже о том, кто и что делал в том или ином случае. Могущественный вампир может превратить жертву в своего раба, лишив ее даже подобия силы воли. На это требуется немало времени и усилий, но жертва, попав в сети вампира, практически не имеет шансов вырваться на свободу.

Вампир тратит единицу Веры и выполняет бросок на Силу воли. Сложность броска равна значению Силы воли у жертвы. В случае успеха жертва подчиняется вампиру. Демоны невосприимчивы к такому воздействию, но их слуги такой защиты не имеют.

*** Сверхъестественная сила:** вампиры могут значительно превосходить человека по силе. У слабого вампира к Силе добавляется 2, у вампира средней силы – 4, у могущественного древнего вампира – 6. Эти же бонусы учитываются при определении повреждения от атаки в ближнем бою или от броска метательного оружия. Нанесенный ущерб работает так же, как и в обычном случае, но по решению мастера персонаж может быть лишен возможности поглотить поверхностные повреждения, нанесенные древним вампиром.

На использование этой силы тратится единица Веры за сцену.

Оборотни

Из всех сверхъестественных существ, населяющих Мир Тьмы, наибольшую загадку для падших представляют оборотни. Способность этих созданий превращаться из человека в волка, насколько могут понять демоны, никак не связана с событиями Войны Гнева, но свойственное оборотням восприятие дикой природы и умение перемещаться в мир мертвых, без всяких сомнений, имеют божественное происхождение. Среди падших ходят слухи, что оборотни – потомки ужасных малимов, отважных и жестоких воинов, сеявших страх и гибель в рядах демонов во время Войны Гнева. Практически любая встреча с этими полуживотными-полулюдьми заканчивается кровопролитием.

До сих пор падшие встречались с оборотнями лишь несколько раз, так как численность этих созданий, по-видимому, невелика, к тому же они редко обитают в городах и крупных поселениях. Оборотни предпочитают жить в постепенно исчезающих диких лесах, и горе тем чужакам, что попадутся им в руки!

Встречи

Оборотни усиленно охраняют свою территорию, уделяя этому больше внимания, чем даже падшие, так как места, пригодные для их обитания, постоянно уменьшаются под натиском человеческой цивилизации. Дикие леса, нехоженые болота и недоступные горы – вот их охотничьи угодья, и любой демон, посмевший вступить на эти территории (в поисках древнего артефакта или заброшенного бастиона или, того хуже, в надежде захватить земли и подчинить их себе), будет вынужден сражаться. Хотя чаще всего встречаются оборотни-одиночки, известно, что они охотятся стаями, как их сородичи люпины, а при столкновении с такой стаей не поздоровится даже силачу-Пожирателю.

Порою оборотней можно встретить и в городах, возможно, потому, что они связаны с людьми родственными узами и испытывают определенную привязанность к смертным собратьям.

В этом случае они будут защищать не территорию, застроенную воняющей сталью и стеклом, а группу людей или семей. Демон, попытавшийся подчинить себе одного из «волчат», будет вынужден сражаться.

Взаимоотношения демонов и оборотней

Похоже, что оборотни инстинктивно воспринимают демонов как врагов и всегда бурно реагируют на появление демона поблизости. Их невероятная чувствительность ко всему, что имеется в природе, позволяет им отличить демона от смертного (и от слуги), и молодые, неопытные оборотни при встрече с демоном буквально впадают в бешенство, начиная драку. Падшие не могут понять, почему оборотни так бурно на них реагируют, ведь, насколько им известно, во время Войны Гнева волчьего братства просто *не существовало*. Как бы там ни было, оборотни, похоже, считают своей прямой обязанностью отправлять демонов назад в Бездну, что только подтверждает версию об их происхождении от ужасных малимов.

Договоры Веры

Несмотря на существующую антипатию, демон и оборотень все же могут заключить договор Веры, но такая связь рано или поздно закончится гибелью человека-волка. Если падшему удастся побороть страх и ненависть оборотня и убедить того принять связь, бедное создание постепенно начнет погружаться в отчаяние и, в конце концов, сойдет с ума. Другие оборотни могут заметить перемену в собрате и будут относиться к нему немногим лучше, чем к самому демону. Они пройдут любые расстояния, чтобы уничтожить то, что считают извращением природы. Сложность всех бросков на Силу воли у такого оборотня увеличивается на 2. Если бросок на Силу воли оказывается неудачным, оборотень теряет единицу Силы воли, так как его еще сильнее охватывает отчаяние. В конце концов он превращается в дикую, неуправляемую тварь, одержимую жаждой крови и ненавистью, и остановить эту тварь может только смерть.

Оборотней можно подчинить, но их тела нельзя захватить.

Описание оборотня

Оборотни совмещают в себе волка и человека. Они могут принимать различные промежуточные формы между человеком и зверем. Ниже приведены характеристики оборотня в каждой из этих пяти форм. Основное значение приводится для человека, затем идут формы почти человека, человекозверя, почти волка, волка. Чтобы сменить форму, требуется потратить один ход и единицу Веры (не важно, превращается ли оборотень из человека в почти человека или же сразу из человека в волка).

Приняв человеческий облик, оборотень выглядит точно так же, как и все люди. Демоны могут опознать оборотней в человеческом облике, выполнив бросок на Восприятие + Осведомленность (сложность равна 8). В этой форме у оборотней нет никаких специфических возможностей.

«Почти человек» сильнее, волосатее и примерно на фут[15] выше обычного человека. Его облик меняется довольно сильно, так, что в этой форме его трудно узнать. В форме «человекозверя» оборотень сильно увеличивается в массе и размере. Средний рост таких тварей составляет 9 футов[16], а все – примерно 400

[15] 1 фут = 30,48 см.
[16] Приблизительно 2 м 75 см

фунтов[17]. Одного взгляда на оборотня в этой форме достаточно, чтобы понять, что перед вами – не человек. В форме «почти волка» оборотень выглядит как волк, но превышает животное по размерам. В форме волка оборотень выглядит и ведет себя как обычный волк.

Ниже приводятся характеристики среднего оборотня.

Атрибуты: Сила 3 (5/7/6/4), Ловкость 4 (4/5/6/6), Выносливость 3 (5/6/6/5), Обаяние 2, Манипулирование 2 (3/0/0/0), Внешность 3 (2/0/3/3), Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 5.

Способности (на выбор): Бдительность 2, Знание животных 2, Атлетизм 3, Осведомленность 2, Рукопашный бой 1, Уворот 4, Вождение 1, Эмпатия 1, Выразительность 2, Огнестрельное оружие 3, Запугивание 4, Фехтование 2, Оккультизм 2, Маскировка 4, Знание улицы 5, Хитрость 3, Выживание 3.

Сила воли: 7

Вера: 8

Ниже приводятся характеристики крупного оборотня.

Атрибуты: Сила 4 (6/8/7/5), Ловкость 4 (4/5/6/6), Выносливость 5 (7/8/8/6), Обаяние 2, Манипулирование 5 (4/0/0/0), Внешность 2 (1/0/2/2), Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 5.

Способности (на выбор): Академические знания 2, Бдительность 3, Атлетизм 3, Осведомленность 4, Рукопашный бой 4, Знание компьютера 1, Уворот 5, Вождение 2, Эмпатия 1, Этикет 3, Выразительность 3, Финансы 2, Огнестрельное оружие 4, Запугивание 5, Расследование 3, Правоведение 2, Лидерство 4, Лингвистика (Языки) 2, Медицина 2, Фехтование 3, Оккультизм 4, Политика 1, Безопасность 2, Знание улицы 3, Хитрость 3, Выживание 4.

Сила воли: 8

Вера: 10.

Слабости

Каждый раз, когда оборотень соприкасается с серебром, он получает один уровень повреждений. Даже небольшое количество серебра, не имеющее никакого отношения к оружию, - например, украшение, - наносит такое повреждение. Серебряное оружие наносит обычные раны, но повреждения от такого оружия не могут быть поглощены. Такие раны не регенерируют.

Возможности оборотней

*** Истерия**: простое присутствие оборотня в форме, отличной от формы человека и волка, вызывает у обычных людей панику, близкую к сумасшествию. Они в ужасе убегают, замирают на месте или просто отказываются верить в то, что видят. Демоны обладают невосприимчивостью к такому воздействию, их слуги тоже впадают в панику.

*** Скорость и гибкость**: во время боевых ходов оборотни могут выполнять дополнительные действия и регенерировать, восстанавливая утраченные уровни здоровья. Потратив единицу Веры, оборотень за ход может выполнить столько дополнительных действий, сколько у него единиц Ловкости. Таким образом, оборотень с Ловкостью 5 может за ход выполнить 6 действий. Каждое дополнительное действие может быть только одиночным, выполнение множественных действий не допускается.

Оборотень может потратить эти действия на лечение. Каждое действие, затраченное на регенерацию, позволяет убрать один уровень повреждений, летальных или поверхностных. На

[17] Приблизительно 181,5 кг. 1 фунт = 453,6 г

восстановление каждого уровня здоровья требуется потратить единицу Веры. Регенерация не позволяет залечить раны, полученные от огня или серебра.

Оборотень может выполнять различные действия и лечиться в один ход. Например, оборотень с Ловкостью 4, потратив единицу Веры на дополнительные действия, может исцелить 2 уровня повреждений (затратив на это еще две единицы Веры), а также выполнить еще три одиночных действия.

*** Когти и зубы**: когти и зубы оборотня наносят усиливающиеся повреждения с Силой +1. Применение этой способности не требует затрат Веры.

*** Хищник**: у оборотней обострены все пять чувств, поэтому они могут выслеживать жертву практически на любой территории, пересекая реки и даже многополосные магистрали и не теряя при этом след. Выполняется бросок Восприятия + Бдительность. Сложность броска варьируется от 4 (лес в ясный день) до 9 (старый след, местность с интенсивным движением, к тому же идет дождь). В случае успеха оборотень в течение часа или дня (в зависимости от обстоятельств) преследовать жертву, даже если след прерывается или теряется.

Выполнив тот же бросок, оборотень сможет различать все мельчайшие шумы (примерно как летучая мышь). Он с легкостью обнаружит жертву, даже в полной темноте. На таких оборотней не действуют правила по бою/стрельбе вслепую.

*** Переход**: оборотень может перемещаться из мира людей в царство мертвых и обратно, почти так же, как и Убийцы. Использование этой силы требует единичного действия, единицы Веры и успешного броска на Силы воли (сложность 7). Оборотни могут перемещаться по миру мертвых и появляться в неожиданном месте в мире людей, если захотят, но помните: они, как и падшие, подвержены воздействию Вихря (см. основные правила).

Вся потраченная Вера восстанавливается за ночь. Для этого оборотню надо некоторое время посмотреть на луну на небосклоне.

Бестиарий

Животные суши и моря удивляют и пугают современного человека, но не представляют никакой загадки для ангелов земли, которые знают их, как художник знает свои картины, а скульптор – статуи. Пожиратели (и другие демоны, владеющие Знанием Зверя) часто окружают себя крупными собаками, стаями воронов и выводками хитрых крыс, которые или полностью подчинены их воле, или служат им, охотно и без устали действуя во благо хозяев.

В основном все животные видят истинную природу демона, какую бы форму он ни принял. Если Мука демона меньше 5, животные в его присутствии успокаиваются и становятся весьма послушными. Крупные звери могут действовать по воле демона, и даже хищники позволяют падшему приблизиться и погладить себя. Но если Мука демона равна 6 и выше, реакция зверей на его присутствие резко меняется. Чаще всего животные боятся демона и пытаются убежать от него (или напасть, если бежать по той или иной причине не удается).

Хотя демон не может подчинить себе животное так, как он подчиняет человека, он может приручать животных, и это получается у него намного лучше, чем у людей. Если приручить или выдрессировать животное пытается демон с низкой Мукой, сложность бросков на Знание животных уменьшается на 2. У демонов с высокой Мукой сложность таких бросков увеличивается на 2, так как им, помимо обычных трудностей, приходится преодолевать инстинктивный страх животных. Обращение «Создать химеру» позволяет наделить животных дополнительными физическими и умственными характеристиками, внушить им абсолютную верность хозяину или любому другому существу, по выбору демона. Как правило, животное можно запрограммировать на подчинение стольким существам, сколько у него имеется единиц разумности. Могущественные Пожиратели часто создают таких компаньонов, одновременно являющихся охранниками, для себя и своих доверенных слуг.

Обычные животные, как правило, имеют только Физические Атрибуты. Мало у кого из них значение Интеллекта выше 2, а значение Восприятия – ниже 3. Социальные Атрибуты сугубо индивидуальны. Животные наносят летальные (проникающие) повреждения, по решению мастера мелкие животные могут наносить поверхностные повреждения. Приведенные ниже характеристики могут использоваться также и для персонажей, которые при помощи обращения «Превратиться в животное» изменяют форму (Ментальные характеристики персонажа совмещаются с Физическими Атрибутами животного).

Аллигатор

Сила 4, Ловкость 2, Выносливость 4.

Сила воли 3, **Здоровье**: норма, норма, норма, -1, -1, -1, -2, -5, недееспособен.

Атака: укус на 7 D, удар хвостом на 6 D.

Способности: Бдительность 2, Атлетизм 2, Рукопашный бой 2, Маскировка 3.

Примечание: аллигаторы и крокодилы имеют броню 1-го уровня, способную поглощать поверхностные и летальные повреждения. У крупных крокодилов (нильских и гребнистых) значения Силы, Выносливости и повреждений могут быть выше.

Летучая мышь

Сила 1, Ловкость 3, Выносливость 2.

Сила воли 2, **Здоровье**: норма, -1, -3.

Атака: укус на 1 D.

Способности: Бдительность 3, Уворот 3, Маскировка 2.

Примечание: летучие мыши летают со скоростью 25 миль в час.

Медведь

Сила 5, Ловкость 2, Выносливость 5.

Сила воли 4, **Здоровье**: норма, норма, норма, -1, -1, -1, -3, -3, -5, недееспособен.

Атака: удар когтями на 7 D, укус на 5 D.

Способности: Бдительность 3, Рукопашный бой 3, Запугивание 2, Маскировка 1.

Крупная кошка

Сила 4 (5), Ловкость 3, Выносливость 3 (4).

Сила воли 5, **Здоровье**: норма, -1, -1, -2, -2, -5, недееспособен.

Атака: удар когтями на 4 (5) D, укус на 5 (6) D.

Способности: Бдительность 3, Атлетизм 2, Рукопашный бой 2 (Запугивание 4, Маскировка 3).

Примечание: приведены характеристики для леопардов, пантер, ягуаров и других не очень крупных кошачьих. В скобках даны значения для львов и тигров.

Птица (крупная)

Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3.

Сила воли 3, **Здоровье**: норма, -1, -1, -2, -5.

Атака: удар когтями на 2 D, укус на 1 D.

Способности: Бдительность 3, Атлетизм 2, Рукопашный бой 1, Уворот 2, Запугивание 2 (Рукопашный бой 3, Эмпатия 4, Запугивание 4).

Примечание: данные характеристики верны для ястребов, ворон, воронов, сов и даже грифов. Обычно птица перемещается со скоростью 25- 50 миль в час.

Кошка

Сила 1, Ловкость 3, Выносливость 3.

Сила воли 3, **Здоровье**: норма, -1, -2, -5, недееспособен.

Атака: укус или удар когтями на 1 D.

Способности: Бдительность 3, Атлетизм 2, Рукопашный бой 2, Уворот 3, Карабканье 3, Запугивание 2, Маскировка 4 (Эмпатия 2, Хитрость 2).

Собака

Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 3.

Сила воли 5, **Здоровье**: норма, -1, -1, -2, -2, -5.

Атака: укус на 5 D, удар когтями на 4 D.

Способности: Бдительность 3, Атлетизм 2, Рукопашный бой 3 (Уворот 3, Эмпатия 2, Запугивание 3, Маскировка 2).

Примечание: приведены характеристики для крупных собак, например, мастиффов и охотничьих пород. Мелкие собаки не настолько опасны.

Лошадь

Сила 4 (6), Ловкость 2, Выносливость 3 (5).

Сила воли 2 (4), **Здоровье**: норма, норма, -1, -1, -2, -2, -5, недееспособен.

Атака: удар копытом или топтание на 6 (7) D, укус на 3 D.

Способности: Бдительность 3, Атлетизм 2, Рукопашный бой 1, Рукопашный бой 3, Эмпатия 2, Запугивание 2).

Примечание: значения в скобках относятся к тяжеловозам и прочим крупным породам.

Свинья / кабан

Сила 2 (4), Ловкость 2, Выносливость 4 (5).

Сила воли 3, **Здоровье**: норма, норма, -1, -1, -2, -4, недееспособен.

Атака: укус на 2 (4) D7, клыки кабана – на 5 D.

Способности: Бдительность 2, Атлетизм 2, Рукопашный бой 2 (Запугивание 2).

Примечание: в скобках приведены значения для кабанов.

Крыса

Сила 1, Ловкость 2, Выносливость 3.

Сила воли 4, **Здоровье**: норма, -1, -5.

Атака: укус на 1 D.

Способности: Бдительность 2, Рукопашный бой 1, Уворот 3, Маскировка 3.

Примечание: крысы часто нападают стаями (см. правила). Укус крысы может вызвать болезнь (см. основные правила).

Волк

Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3.

Сила воли 3, **Здоровье**: норма, -1, -1, -3, -5, недееспособен.

Атака: укус и удар когтями на 4 D.

Способности: Бдительность 2, Атлетизм 1, Рукопашный бой 3, Уворот 1, Маскировка 2.

Стая и рой

Выше приведены характеристики для отдельных зверей, но многие животные нападают стаями. Пожиратели часто натравливают на своих жертв грызунов и собак. Если персонажи наткнулись на рой шершней или стаю крыс, используйте приведенные ниже правила.

Вместо того, чтобы решать, чем конкретно занят каждый член стаи, просто определите повреждения, нанесенные всей стаей.

Каждый вид животных имеет свои характеристики, представленные в таблице. Раз за ход выполняется бросок на повреждения (сложность равна 6), при этом персонаж может увернуться или поглотить повреждения. В общем случае наносятся летальные повреждения, мелкие и слабые животные наносят поверхностные повреждения. Тая нападает один раз за ход и только на одну жертву, действует с инициативой, указанной в таблице.

Если персонаж уворачивается, до окончания хода он движется как обычно. В противном случае нападение стаи замедляет его движения в два раза. Если за один ход стае удалось нанести три уровня повреждений (после поглощения) или если был провален соответствующий бросок, то жертва считается сбитой с ног (к тому же по ней пробегает вся стая). Пострадавший может перемещаться только на 1-2 ярда[18] за ход, сложность броска на повреждения для стаи уменьшается до 5. Попытка встать и продолжить обычное движение имеет сложность выше обычной (обычно 7 или 8).

Указанные в таблице уровни здоровья отражают количество повреждений, нужных для того, чтобы рассеять стаю. Еще два уровня повреждений полностью уничтожают нападающих. Пистолеты, ружья и холодное оружие небольших размеров (ножи, кастеты, бутылки, когти, голые руки) снимают один уровень здоровья за удар, вне зависимости от того, сколько успешных баллов было получено при броске на атаку или повреждения (так как удар поражает только одно животное). Дробовики, автоматы и крупное холодное оружие (мечи, шесты, доски, бензопилы) наносят обычные повреждения (каждый успешный балл, полученный при броске на повреждения, отнимает у стаи в целом один уровень здоровья). Аналогично действует оружие, рассчитанное на массовое поражение (коктейль Молотова, снежные бури, порывы ветра, взрывы). Стая и рой не могут поглощать повреждения.

В зависимости от размеров стаи, она может нападать на двух и более персонажей, которые также могут атаковать ее. Персонаж, помогающий находящемуся под атакой стаи человеку (демону), тоже может подвергнуться нападению. Смертный может справиться с некоторыми стаями (например, с крысами и жуками), но по большей части ему не по силам победить стаю (в особенности если она состоит из гиен или птиц).

Животные	Повреждения	Уровень здоровья	Инициатива
Мелкие жуки	1	5	2
Крупные жуки	2	7	3
Летающие жуки	2	5	4
Птицы, летучие мыши	4	9	5
Крысы	3	7	3
Крупные крысы (более 1 фута[19] в длину)	4	9	3
Дикие кошки	4	6	6
Дикие собаки	6	15	4

[18] 1 ярд = 91,4 см.
[19] 1 фут = 30,48 см.